

799,- FT

KONZOL

VILÁGPREMIER!
PLAYSTATION 3
TITKOK ÉS TÉNYEK!

XBOX 360

XBOX 360

CSEFÉLD LE A BOXERALSÓT!

MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL AZ X360-RÓL, DE EDDIG NEM VOLT KITŐL MEGKÉRDEZNI

TACTICAL STRATEGY ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SHAKE EATER

NYEREMÉNYJÁTÉK SORSOLÁS



NYERTESEK:

MURÁNYI ZSOLT (SZÉKESFEHÉRVÁR)

LAZA (KEREPES)

JUHÁSZ-NAGY PÉTER (SZÉKKUTAS)

SKRIBA ROLAND (SÁRVÁR)

REINHARDT ZSOLT (DECS)



Ha meg szeretnéd nyerni Pro Evolution Soccer 5 ajándécsomagjaink egyikét, nem kell más tenned, csak helyesen válaszolni a következő kérdésre:

Melyik cég adta ki a Pro Evolution 5 c. játékot?



A megfejtéseket levélben, levelezőlapon vagy emailben várjuk (március 10-ig)
a jól ismert címre: COMGAME 576 Kft. 1139 Budapest Pf.: 24



CREDIT

LOP

ALIENS. 1990. KONAMI

| | |
|------------------------------------------------------------------|----|
| PLAYSTATION 3: KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK, TÍTKOK ÉS INFORMÁCIÓK | 14 |
| A HÓNAP TÉMÁJA: COREWARS | 10 |
| JÁTEKTEREM TÖRTÉNELEM - IV RÉSZ | 12 |
| XBOX 360 BEMUTATÓ | 14 |
| MULTI TESZT | |
| 50 CENT: BULLETPROOF | 20 |
| SHADOW THE HEDGEHOG | 22 |
| PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES | 24 |
| COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS | 26 |
| ZATHURA | 27 |
| AEON FLUX | 28 |
| THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER | 30 |
| PAC-MAN WORLD 3 | 31 |
| GAUNTLET: SEVEN SORROWS | 32 |
| CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE | 34 |
| PLAYSTATION 2 | |
| FATAL FRAME III: THE TORMENTED | 36 |
| WE LOVE KATAMARI | 38 |
| WILD ARMS ALTER CODE: F | 43 |
| URBAN REIGN | 44 |
| MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD | 46 |
| DEVIL KINGS | 48 |
| TRAPT | 50 |
| ASTERIX & OBELIX XXL 2 | 52 |
| MICHIGAN: REPORT FROM HELL | 53 |
| WORLD POKER TOUR | 54 |
| GRETZKY NHL 06 | 55 |
| XBOX | |
| TECMO CLASSIC ARCADE | 57 |
| AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER | 58 |
| GAMECUBE | |
| SUPER MARIO STRIKERS | 61 |
| BATEN KAITOS | 62 |
| PSP | |
| KEY OF HEAVEN | 64 |
| LORD OF THE RINGS: TACTICS | 66 |
| CRASH TAG TEAM RACING | 68 |
| PRINCE OF PERSIA REVELATIONS | 69 |
| SW BATTLEFRONT II - NBA LIVE 06 | 70 |
| CODED ARMS | 71 |
| GTA: LIBERTY CITY STORIES | 72 |
| NDS | |
| MARIO KART DS | 74 |
| MARIO & LUIGI 2: PARTNERS IN TIME | 75 |
| ANIMAL CROSSING: WILD WORLD | 76 |
| CSEVEGŐ | 78 |
| COOL-TÚRA | 80 |



2006 JANUÁR - EGY ÚJ KORSZAK KEZDETÉNEK HÓNAPJA(?)

Egy új év elvileg (és általában) mindenkinek az újakezdesről, de legálábbis mindenféle jövőre vonatkozó fogadalmáról szól. *Elvileg.* Gyakorlatilag azonban semmi sem változik, és ez néha rossz, néha kifejezetten jó.

Mi nem fogadtunk meg semmi olyat, ami az 576 Konzolban változást hozna – mert az, hogy ha vért is kell izzadnunk, de minden egyen egyes számot a lehető legjobban, legjobb tudásunkhoz mérten hozunk össze, nem újdonság. Tisztaban vagyunk vele, az olvasók 70 százalékának jó újság = jó játékok, ez ellen semmit sem tehetünk, de azért jobban örülne a kis szívünk, ha minél többen inkább a jó újság = jó cikkek felfogás irányába mozdulnának el.

Azt, hogy 2006 januárjának az új konzolgeneráció, a nextgen első hírnöke, az Xbox 360-ról kell szólnia, már régen eldöntöttük, és döntésünket egy igazán profi, 6 oldalas bemutatóval, plusz egy mutatós címlappal támogattuk meg. A 360 stúffok tesztelését nem akartuk elsielni, ezt a következő hónapok során kezdjük el.

A egyetemes zen egyensúly érdekében tapogatóztunk kicsit az egyelőre még játékoskodó burkolózó másik nextgen masina, a PS3 irányába is. Kiderült, hogy egy régi kedves ismerősünk nagyon belső információkkal tud szolgálni, így egy interjú keretében megszólaltattuk és kikérdeztük a PS3 technológiai csoportjának Londonban élő vezetőmérnökét, Fábrián Istvánt, hogy amit tud, mondjon el nekünk a sokak által nagyon várt csodamasinával kapcsolatban.

Az elgondolkodtató írásokat felvonultató sorozatunk új epizódja a szokásosnál is elgondolkodtatóbb: HZX arról mesél, hogy vannak olyan játékosok, akik nem poligon karaktereket, hanem programsorokat háborúztatnak egymással a világhálón.

Játéktesztjeink között az általában szokásos januári „közepes” eresztésekhez képest meglepően izgalmas címeket is találtak. Persze nem vagyunk eleresztve 9 pontos anyagokkal, mint karácsony előtt, de ezt kiválságosan ellensúlyozza a cikkek szokásosan magas, olvasmányos, szórakoztató, humoros és informatív színvonala.

Végül, remélem sokak öröme összehoztam egy Csevegőt is, ami ugyan egy kicsit rendhagyó, de szokatlanul érdekes: törzsolvasóink mondják el véleményüket a 2005-ös esztendőről, személyes és konzolos kérdéseket érintve.

Az újévi jókívánságokat, és az ajándékokat mindenkinek nagyon szépen köszönjük. Erőt ad nekünk, hogy ennyire szeretik a Konzolt és szerettek minket, a csapatot is. Zúzzunk tovább!

Martin



20 50 Cent Bulletproof



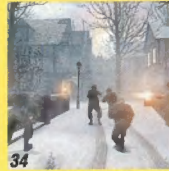
22 Shadow The Hedgehog



24 Prince of Persia: The Two Thrones



31 Pac Man World 3



34 Call of Duty 2: Big Red One



44 Urban Reign



48 Devil Kings



52 Asterix & Obelix XXL 2



58 America's Army: Rise of a Soldier



64 Key of Heaven



72 GTA: Liberty City Stories



74 Mario Kart DS

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2,5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szölvünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4,5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra kelleni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5,5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Nehány kőszá órára biztos leköt majd.
- 6-7,5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!.
- 8-9,5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csúslódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szövegek és illusztrációk anyagainak bármilyen módon való új felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISBN 1417-9298

Nyomtatás: Offset és Játékkártya nyomtatás RT
(Fővárosi terület: Budapest, 1062. Budapest)
Fővárosi terület: Budapest
Nyomtatás elhelyezése: Tíz Rendelt
Kiadja: Compagone Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád út felől)
Terjesztés: Hírnet Rt., 1042 Budapest,
és internetes terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Lapfőváros: Balogh Zsolt
Lapfőváros: 576 Konzol Team
Levél: 1029 Budapest, P.O. 24.
Telefon: 06-1-505-26-45
E-mail: 576konzol@576.hu
Web: 576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszere teszi közzé.

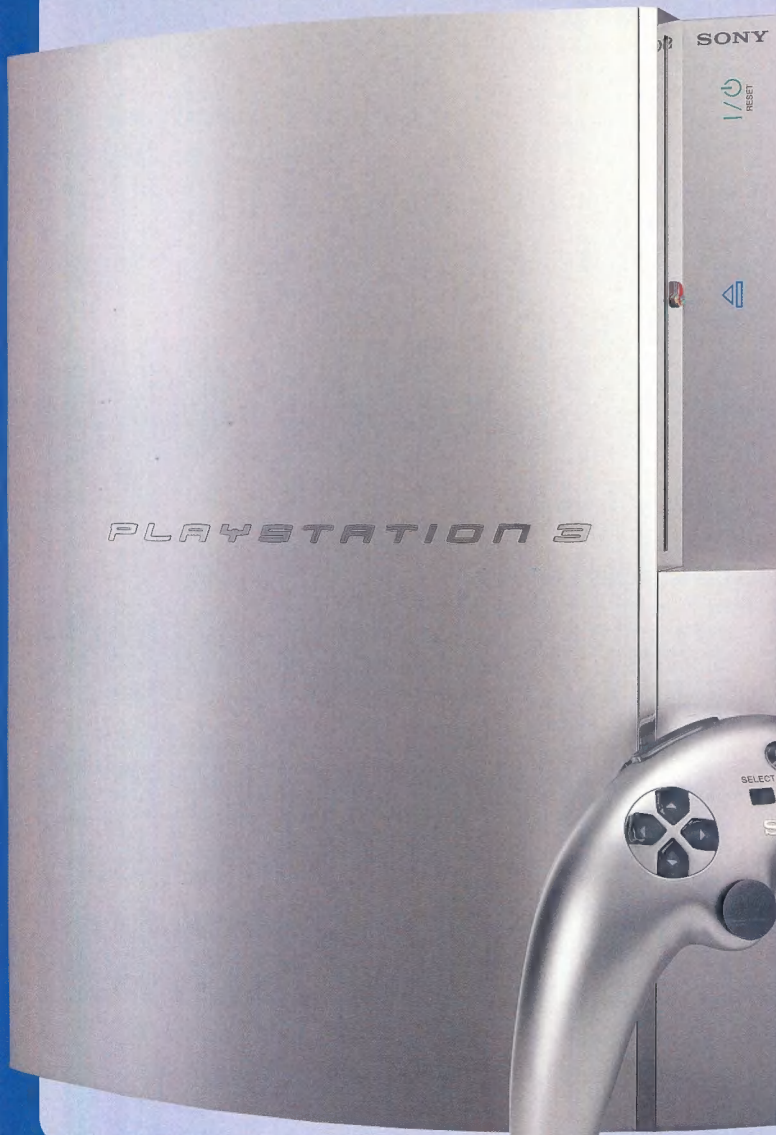
Cím: Xbox 360



Hirek



PLAYSTATION 3: KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK, TITKOK ÉS INFORMÁCIÓK



A januári hírből valóban látszik, rendhagyóra kerültek: innét a hírek többsége mostanában érkezik a következő generációról szóló, megpróbáltatás egy fokkal mélyebbre ásta a témában, és más lapok / források ideiglenes helyettesítésként kezdtek beszerezni az információkat – ezúttal a **PlayStation 3** ügyben. Mi lenne jobb, eredetiből fordítás, mint a konzol gyártója, azaz a Sony? A japán elektronikai óriásról az utóbbi időben elég mélyen hallgattak a hármastársak a PlayStationről, így külön örömet valószínűleg okoz, hogy a világon először az 576 Konzolnak – ha résznyire is – megnyílt a hírlírók színtere. A következők adaloknál Fabian Istvánról, az SCEE Technological Csoportjának vezető mérnökével beszélünk.

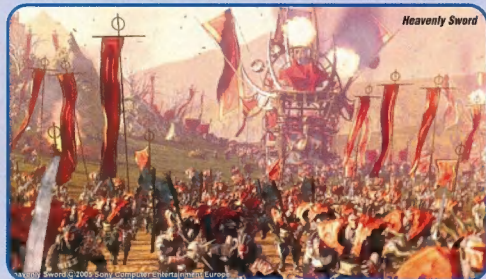
Üdv! Fábán Istvánnak hívnak, 34 éves vagyok. Tinédzser éveimel számítógép mellett töltöttem. Már az 1980-as évek legelejétől magával ragadott a számítógép, a programozás és a játékok, beleértve a C64-et, a konzolokat és a PC-t is.

Irán konyhai jötekekről, rést vettem néhány szerkesztés, programozási munkába, számítástechnikai magazinok számára jötekkritikát és cikketeket írtam, például az 576 KByte-nál is – mindez tizenhét koromban. Emellett azután kevesek egyike voltam, aki a kilencvenes évek elején sikeres jötekkritikákat írt az amerikai közéleti lapokba. Még egy általam kedvelt sajtó-könyvet is lefordítottam, melyet sikeres kiadónak. Később majdnem nyolc évig dolgoztam a töbvíztes területén, itt foglalkoztam technológiai háttérrel, fejlesztéssel, designnal, tudással, lender anyagok technológiai visszacsatolásával... Jelenleg az Sony Computer Entertainment Europe-nál dolgozom.

Van két anyanyelvem, az angol és a finn. Az anyanyelvem, a finn, továbbá nagy rajongója vagyok a "Kemény szűk" és a "Rém rendes család" című sorozatoknak. Plusz szeretem az effekteket felbontozni filmeket.

Mindig is lezártnak tartottam magamban a jätékekkel és jätékekhoz kapcsolódó technológiaiakkal való munkát. Annak idején azért helyezkedtem el más területen, hogy anyagiilag biztonságosabb állást találjak – ezt a távközi szektor biztosította, konkrétan egy TCT (Telecommunication Technologies) nevű vállalat, ahol nagyzeren barátok és kollégák mellett dolgoztam.

Mindig is szerettem volna visszamenni a jätékekhoz, de a távközi nem igazan a legjobb terület erre. Megtörtént egyfajta feleségessé és kátórándó – ez sok olyan embertől hiányzik, akik egész életükben csak a jätékekhoz foglalkoztak. A távközi a hét valamennyi napján, a nap 24 órájában működőképes lehet, hogy legyen – nincs kátoás, nincs kátoó, csúnyák lehet.



Később elkezdtem körüljárni és jelenkeztem egy Sony hirdetésre. Először a dolgok nem alakultak túl jól, de aztán minden megváltozott, és lehetőséget nyílt, hogy a PlayStation 3 platformon dolgozzak. Úgy látszik, az SCE-nél dolgozó emberek (H. George és Paul) igen jók a megvalósítás lehetőségeit illetően – így most az SCE-nél dolgozom.

George felhívott, és beszélgettem egy keveset – valójában nem is keveset – játékokról meg híresimről, és addig jutottunk, hogy a végén már az új platform iránt érdeklődtem. Ő pedig – csak úgy mellesleg – megemlítette, hogy én közérdeklő vagyok a PS3-on foglalkozni. Mindez pár héttel a PS3 város bemutatása után volt, szóval alkalomtalán meglepetést okozhatott volna – a Sony-nak dolgozni csodálatos volt, de a PS3-on dolgozni már-már nem is elvágom tőle, főleg egy olyan igazi Sony-könyvnek, mint én!

Biztos vannak, akiknek ez a világ legromlásosabb munkájának tűnik, de olyan valakinek, aki szeret a játékokat... egyszerűen valami csodálatos aktív részt venni egy konzol életciklusában. Gondolom, nem kell ecsetelnem az 576 Konzol óráimról, hogy milyen érdekes is ez... Ez lenne az óráim munkája, nekem elhívték. Egy kicsit azért a kellet gondolkodnom az ajánlatom – tartottam vagy 5 percig – mindig érdemes felidézni, hogy az ember elképzelje a egy másik országba, és nem ért egyetli egyet az ezzel járó dolgokkal is.

Szerencsére a Sony is segít, kb. két héttel feljött, míg elrendeztem a dolgaikat (legfőképpen az indulásuk szállításait) és már meg is érkeztem Londonba. Már az első nap elkezdtem dolgozni a PS3-on és azóta egyfolytában rendkívül álmányban vagyok.

Biztos azt gondolják, hogy egy olyan cégnek, mint a Sony, mindenki átlányt és nyakkendő viselőjét egy nap – pedig ez egyáltalán nem igaz. Persze (mint bárki más, gondolom) szépen költöztem mentem be és egy munkahelyem – és egy perc alatt kijött, hogy én vagyok az egyetlen átlányt. Szerencsére az első nap nagyon rövid volt, rojtom pedig azóta sem volt átlány – elvégre néhány hivatalos alkalommal.

Bemutatódnak nekünk az SCE fejlesztőállás? Nagyobból hányan dolgoznak ott?

Elég sok épületünk van London központjában, a Golden Square-en és a Great Marlborough Streeten. A Technologiai Csoport, ahol én dolgozom az utóbbi utcaiban található a Sony BMG Music kiadásában, a másik épületben található London Studiosban. Itt az utóbbi egy legújabb vanok, legújabb néhány kiadás kiadásával és minden, aminek egy irányban lenne kell. Rendszerint a munkát legelőször a legújabb PS3 és PS2, PSF vagy PS3 fejlesztők készítenek el a rendelkezésükre álló minden többi munkát pedig a próbák ki, egyszerű, azután azok nem fogad beátni egyelőre monitortól. Sokféle ember dolgozik itt a technologiai fejlesztők a játéklejtségek, és mindenki egyformán három dolog érdekelt: játékok, nők vagy férfiak (igen, igen számos csejt is dolgozik az SCE-nél), valamint pubok és nightklubok – ez persze nem feltétlenül fontosági sorrend...

Anni fantasz, hogy Londonban vagyunk és a Sony-nál dolgozunk. A Sony igaz nemcsak a világot, a munkatársainak között: nyíltan közöljük nemcsak a férfiaknak is. Más cégekkel nagyon átlány, hogy akik tulajdonképpen egy nagy család – mi nem szoktunk lényegi mondani, viszont helyre egy átlány. A hivatalos nyelv az angol, de nem nekik átlány (kell), aki németül, franciául, olaszul, spanyolul, japánul beszél, vagy most már akár magyarul... Csak az számít, hogy a munka elkészüljön, és elvezetett kell mondani, amit munkaidőben és azzen túl... és most nem csak a munkát beszéltek! A Sony-ből világszerte híresek és joggal csak. Nekünk mondják már azt is kiterjedt elemünk, hogy a pubok fővárosában néhány kocsmából kirakják a szórakot...

Szóval meglepet a városi közéleti lehetőség, főleg, ha számítok veszem, hogy a fővárosi közéleti közéletben szinte elvárásnak minkelet ezek a lehetőségek.

Hogyan telik egy átlagos munkanapod?

Lássuk csak: rendszerint reggel 9 és 10 között kezdlek az irodában, elolvassom a leveleimet, belenézek a fejlesztői fórumunkba, folytatnom a jelenlegi kérdéseket, beszéllek a fejlesztőkkel és így tovább. Ebbezdíntem, aztán Wi-Fi-n összekötök PSP-eket, és hozzá – végül is játékokkal dolgozunk, mi pedig kifejezetten szeretünk játszani... :) Délután meetingeket, megbeszéléseket tartunk és dolgozunk az aktuális fejlesztés vagy más projektekben.

Mivel a munkám megkezdtem, hogy megfogalmazom különböző fejlesztőinket, egy átlagos munkanapon valószínűleg utazok is, tárgyalok a fejlesztőkkel, bemutatok tartok a számukra és persze ott a munka utáni tevékenység is.

A fő feladatom az, hogy segítem a PAL területén dolgozó PS3 fejlesztők a felmerülő problémák leggyorsabban, megoldások találok a kérdésekre, segítők kezes nyújtok nekik, és nagy általában biztatásom, hogy az átlány megfogadom, és az átlány elhárít formában és minőségben hoznak létre a játékok – olyan színvonalon, ami a játékok egy következő generációs platformot alkotnak. Ebből csak minden lehetőséget: vezettem a dokumentáció összeállítását a megbeszélések és konferenciák anyagát, felteszem a fejlesztők, technikai hírtíreket tartok a PS3-ban rajt lehetőségekről, és így tovább. A dolog további szépsége, hogy egy csomó érdekes emberrel találkozhatsz és meglepett új helyre eljuthatsz mind az Egyesült Királyságban, mind más országokban belül, ráadásul a legjobb emberek között hasonló az érdeklődési köre. És persze belenézhetek a legújabb játékokba!

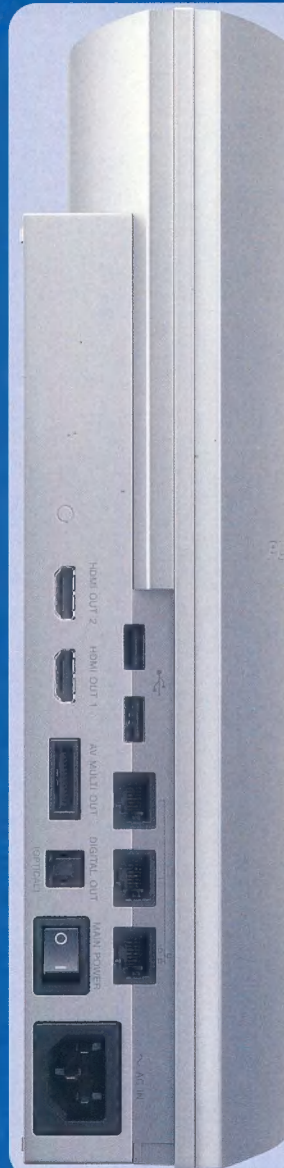
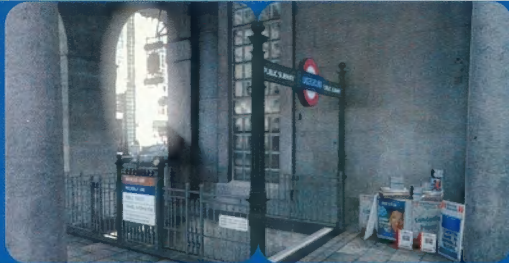
Beszéltünk egy kicsit a PlayStation 3-ról az E3-on megismerhettük a gép főbb specifikációit, és látunk néhány demót is. Mit gondolnak a következők: mekkora lesz az ugrás grafikai téren? Számíthatunk a Killzone trailerben látható vizuális minőségre?

Mindenképpen számíthatok rá, erre a szavamat adom.

Hadd valósítsuk meg: gyakran hallom, hogy az E3-on bemutatott „Loads of Ducks” demo nem volt igazi, videóról játszották le, stb. Azt hiszem, bevalótlam, hogy a „Ducks” komplett forrásokról a PS3 SDK-kal (fejlesztés készítés, Martin) együtt játszunk. Anyamégy, hogy leg leg megadunk lehetőségeket, felhívhatom, és az meg csak meg sem rendezem mindent, amit a PS3-mal lehet. Vagy például van egy nagyon felkeltő óráim számítások, melynek ötlete egy grafikus / kétszínű kértémmel, a Sogahor-ról származik, és meg a legjobb PS3-ban a többi másodpercet vesz igénybe egy képképa rendeltetés beátló – a PS3-on minden különösebb erőfeszítés nélkül, valós időben fut.

Az igazi PS3 alkalmazások fejlesztéséhez persze idő kell. A korai játékok a megjelentéskor technológiai lenyűgöztek lesznek – mivel a korábbi generáció vizuális teljesítményét pár év alatt teljesen megsemmisít, és az új platform irántlan nyílt meg előtte a játékok új horizontját. Ez az az időszak, amikor a fejlesztők elkezdik megismerni az új hardvert, felmérik a rendszerben rejlő képességeket, és megpróbálják az első „új generációs” játékokat. Már ezek az első generációs címek is gond nélkül lehetnek majd a legjobbak, ha nem az összes PC-n és Xboxon – és ezek a játékok meg csak a legújabb generációk, melyek egy művészi a gép technológiai előnye fix hardvertől értelmezhetően csökkenni fognak, azonban a korábbi játéklejtségek nagy pozitívumot pont abban rejtek, hogy mindegyik standard viselkedést, ahol is nincs kényszerű legkisebb közös nevező, így a rendszer által felkeltett összes apró lehetőséget is ki tudja használni. Ezért láthatunk mostanság olyan játékokat, mint a GT4, az MGSS3, a God of War, a Shadow of the Colossus vagy az Okami, csak hogy néhányat említek – pedig videójátékok között még régóta a következő generációval és az új platformokkal beszél.

Egy biztos: a jelenlegi generációk kora lejárt. A PC-iper már majdnem fél évtizede a meghatározó nitárszám okán átlány, és így darabig minden lehetőségeknek tűnik. Ha így lett volna, mostanra már 10 GHz-es P4 vagy AMD CPU-k lennének az átlány azaz PC-ben. De nem ez történt, sőt, a P4-ről egyértelműen kiderült, hogy technologiai zsákutca, amelyről tal



egymás között elzárkózik. Amíg meg nem jelennek olyan új technológiák és alapelvek, melyek alapjaiban különböznek a korábbiaktól, nem fog megváltozni a helyzet. Van ró remény, de nem fog egy ázsizáló beforgatás által megvalósulni.

Amit a jelenlegi és a következő számítástechnikai szinten lehetünk a többmagos megoldások felé kell fordulni. A CPU-intenzív feladatokat több processzor és mag segítségével futtatjuk, és szétosztjuk őket a rendelkezésre álló erőforrások között. Ez egy nagyon eltérő megközelítés mód a játékok és egyéb alkalmazások (a rendszertől és más számítógépes alkalmazásoktól, mint a SETI@Home-től) elválasztva programozásnak hagyományos megoldáshoz képest.

Perze meg így is létrehozhat a „hagyományos játékos”, és az úgy is fog. De biztosan nem az lesz az a játék, melyet mondjuk öt év múlva játszani szeretnél majd. A játékkészítőknek el kell sajátítaniuk a játékok többmagos rendszerre fejlesztésének újabb alapelveit, ahogy a legjobbak használják a rendelkezésre álló erőforrásból, és ez bizony időigényes munka. Allhat a legjobb sportolók a gyakorlatban, ha mindössze arra tudnak használni, hogy a hétközi bevásárlást elvégezzék vele a hipermarketek. Alkalmak ugyan erre a feladatra, de te nem esztétikáidat az a sportolók – is akaratlanul ismét a legjobbak. Más játék: van egy szuper kármárk rendszerrel, de nem tudtál rajta semmi más, csak a hirdető... Ismételten, alkalom a célra, de elsősorban nem erre kell létrehozni.

Visszatérve az eredeti kérdésre: igen, el tudok képzni a Killzone vagy bármely más bejelentett (vagy még be sem jelentett) projekt vizuális színvonalát felülmúló játékokat, de időre fog telni, amíg a fejlesztők kézzel és maximálisan a PS3-ból... és majd akkor fogjuk megvalósítani a PS4-et.

Miért olyan fontos a „következő generációs” adathordozó, a Blu-ray?

Más korokak egész egyszerűen a pokorai ma kennek: a legtöbb komponenssel használják, és sok szempontból köve vannak a jelenlegi generációhoz. Tervezés nem eszik: ez teljesen rendben van, de mi a Sony-nál nem így képzünk el a technológia átöröklését. Mi a következő generációk elköltöztet be, és ha ez mondjuk, hogy következő generáció, akkor mindezen értékek a memóriára, a processzorra, a grafikonra, a hangra, a kontrollerekre, és természetesen az adathordozóra is. A PS3 egyetlen alkatrészét sem tudtunk jelenleg megváltoztatni a boltokban, a gép piaci bevetőkészletével voltak majd elérhető.

Hogy lehet következő generációs játékokat gyártani egy jelenlegi generációs adathordozóval? A tucatti csúcs eléri, vagy az egy DVD-re privet PC játékokat elvezet jobban?

Nagyon sokan minirendszerekben a Blu-ray ízei következő generációs lehetőségeivel: a legjobban a rétegenként 25 gigabájtól kezdve – ami tulajdonképpen igaz is. Úgy gondolok feltehetően, hogy a Blu-ray csak két réteg, azaz 50 gigabájtól kezdve károsodás lépés – ez viszont egyértelműen nem igaz, a standard összesen nyolc réteggel, azaz 200 gigabájtól károsod. Ez a következő generáció. Nem olyan technológia, ami évek múlva, a holografikus adathordozók megjelenésével válik csak elérhetővé: a PS3 megváltoztatásával mindent rögtön, elérhető áron kézhez kaphod.

Más platformokon a fejlesztők folyamatosan aggódnak amiatt, hogy vajon referé a játékok egy DVD-re, vajon el tudják-e kerülni a lemezservert? Egy igaz neusteg konzolnak ennek a problémának fel sem szabadna merülnie – a PS3-nál nem is fog.

Né felelősségünk meg ugyanakkor egy másik nagyon fontos aspektus: az új korok nem csak játékok, hanem a nagyszámú különböző szórakoztató rendszerrel kapcsolatos elemzés is szemérmek válni. Ennek elterjedésében olyan technológiák kell kényszerünk, ami valóban a következő lépést jelent a otthoni digitális szórakoztatásban, és a Blu-ray abszolút lépés erre. A HD-korok nem csak a videójelekre érvényes: a változás megjelölés hamar be fog következni. Az új moziélmény természetesen nagyfokúban is elérhető lesznek, és valószínűleg mindenki tisztában van vele, hogy a nagyobb minőségi megjelenítéskor

Devil May Cry 4

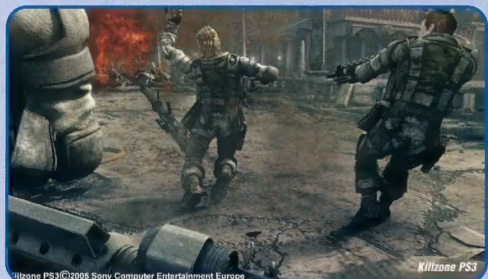


Motorstorm





Killzone PS3©2005 Sony Computer Entertainment Europe



Killzone PS3©2005 Sony Computer Entertainment Europe



Killzone PS3©2005 Sony Computer Entertainment Europe

zónák (legyen az plazma, LCD vagy projektor) mennyire nem kívánatos a látható pixel. A képek egy-egy nagyobbak, és egyre alacsonyabbak lesznek: nagyon fontos, hogy legyen mögöttük egy, az új lehetőségeket valóban kihasználó, a nagy képekkel valóban kihasználó technológia. Néhány európai szektor (pl. a Sky) már idén elkezdi a HD sugárzást, a 2006-os foci világbajnokságon élvezhetjük, és a filmek kinyitja is ott a HD-érő. A HD-korszak szórakoztatás és a közlekedési igénye pedig megkezdte nagy. Senki nem akar lemezt cserélni házi pernyő hálózata után... és akkor még nem beszélünk a DVD-kel már megalkotott speciális lehetőségekről és extra tartalomról. A HD tartalom jelentősen megnöveli a közlekedési kábel, a Blu-ray pedig készen áll erre. Ellenkezőleg persze mindig akadnak: miért kell az új, a drágább technológia, miért nem építhetünk a már meglévőre? Most ószintén, melyiket választanánk: egy régi autót egy kicsit felújított motornal, vagy egy vad-új sportgéppel? Pláne úgy, hogy az új technológiával kapcsolatos költségek jó része nem a vásárló, hanem a gyártó terhel. – a magam részéről teljesen biztos vagyok benne, hogy mil választanék – az új autót, azaz a Blu-ray-t.

Pusztán grafikai kéren jelent fejlődést a Playstation 3, vagy számíthatunk egyéb innovációra is?

Természetesen. Sokkal lenne, ha kizárólag a grafikai fejlődésre koncentrálnánk.

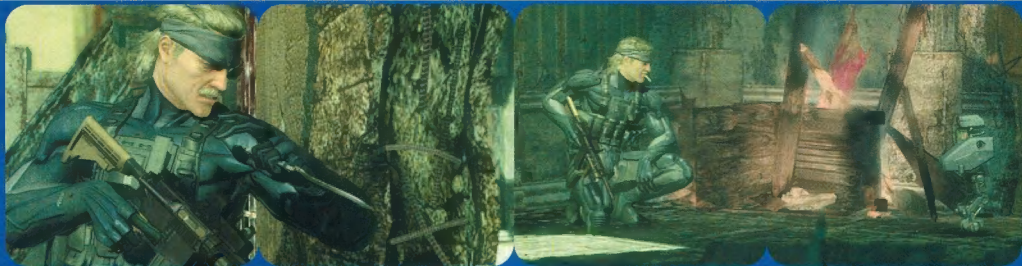
Szerintem a grafika az első generációs játékoknál lesz nagyon fontos: mindenki ki szeretné villantani az új gép vizuális izma-át a lenyűgöző grafika és hang látványát a játékokat – különösen a premier környezetben. Vannak azonban olyan, a grafika kihasználásán kívül más dolgok, melyeket a jelenlegi generációs hardverek már nagyon nehéz, vagy egyszerűen lehetetlen megvalósítani, mert hiányzik hozzájuk a számítási és / vagy vizuális teljesítmény. A Playstation 3 esetében sokkal többre leszünk képesek: a nagyobb számítási teljesítmény jobb MP, jobb fizika, sokkal hatékonyabb és részletesebb világokat jelent – egy teljes új élményt. Vegyük például a Half-Life 2-t: a PC verzió csak pár száz fizikai szimulációval felhúzott objektummal dolgozik, és a játékosok többsége még így is minden időt egyik legmeglepőbb játékműveletének tartja. A Playstation 3-cs meg tud-

juk csinálni ugyanezt, csak éppen nem pár száz, hanem több tízezer objektummal – a fizikai szimuláció egy vagy több magon fut anélkül, hogy a játék sebessége kicsit is befolyásolná... Ez egy teljesen más világ, egy teljesen más korszak. HD grafika – az az elg, de addig hozzá a HD mentesítés intelligenciájával, a HD hanggal és a HD játékokkal is.

Az innovációról: A Sony már korábban is folyamatosan új élményeket próbált nyújtani a játékosoknak, legyenek azok vízre-ről, mások által kódoltaknak tartott játékok, vagy új hardveres fejlesztések. Hang által irányított játékok, vizuális érzékelés útján irányított játékok, extrém számítási teljesítményt igénylő játékok – most mind realitással válhatnak. Van EyeToy-unk, van SingStar-unk, vannak káncsáryezések, lenyújtásaink, és ill van a PS2-es Buzz is. Ezek jelenleg is nagyon klassz játékok, de a bennük lakozó igazi lehetőségek felszárna hozzászólásuk több esetben nem elegendő a jelenlegi generációs hardver által megvalósított. Több megbeszélés kapott a korszakokban, és nem csak a hardver játékok szférájában. Ha ebben a hagyományban hiszünk, akkor a korszakokban egy könyv is lehet kap a játékokhoz, akkor valami egészen biztosan jól szándékú. Nagyon sok számítógép néhány új, kifejezetten játékos-barát, a jobb hang / kép felismerése, és még innovatívabb fejlesztésekre alapozó játékok. Ha azt hiszik, hogy a Revolution irányítja a jelenlegi generációt – gondolják újra, és képzelték el valami mást. Sajnos nem árultak el a többet a témáról, de a GDCE-n [Game Developers Conference Europe, Európai Játékfejlesztői Konferencia – ilyen] több olyan dolgot is beszélünk, amikkel reményeink szerint belátható időn belül találkozhattok.

Véleményed szerint miket rejtek a Playstation 3 legfőbb ereje, és milyen területeken kínál többet a rivális konzoloknál?

A PS3 valószínűleg legújabb generációs konzol: még az általunk használt nem is teljesen új, de általában igaz minden porokig: Ha azt mondjuk, hogy „új”, akkor úgy is gondoljuk. Talán, hogy emiatt hosszabb ideig tart végleges formába önteni, de így senki nem fog benne csalódni.



Metal Gear Solid 4



Metal Gear Solid 4



Metal Gear Solid 4

JÁRÉK és szórakoztatás szempontjából egyformán HD, és benne van minden olyan technológiai újítás, ami lehetővé teszi a radikális változást: nyolc különböző CPU meg kisebb egy időben futó végrehajtási szálak; eddig soha nem tapasztalt grafikai és hangminőség, teljes HDTV támogatás, Blu-ray adathordozó, HD szórakoztató központ, vezeték nélküli kontrollerek, hálózati hozzáférés, és teljes körű kompatibilitás minden elképzelhető szórakoztató eszközzel. Mi így definiáljuk a következő generáció és digitális szórakoztatást.

A hardver természetesen nem minden, komolyan bíznánk a fejlesztésükben, és meggyőződésem, hogy kifejezetten egyes platform-exkluzív játékokkal tudunk szolgálni, mint ahogy arról is meg vagyok győződve, hogy a multipatform játékok sokkal jobban fognak kinézni PlayStation 3-on, mint a rivális gépeken.

A PS3 mögött hatalmas játék-örökség áll: minden korábbi generációs PlayStation játék futni fog az új konzolon, nem kell ki-hajlítani a gyűjteményedet, még évekig élvezheted a régi kedvenceidet, és nem kell arra várnod, hogy a kedvenc játékod vég-re meglegyen a soros emulátor-frasztil – egyszerűen beteszted a PlayStation 3-ba, és működni fog.

Elég közelről látod a most futó PS3 fejlesztéseket: a bejelentett játékok közül melyek a kedvenceid, és miért?

Azt hiszem ez az a kérdés, minire egyértelmű választ tudok adni: a Killzone. Röviddel most már a részrehajlás védője nélkül mondhatom, hiszen a Guerrilla nemrégiben a Sony család tagjává vált. [A Sony december elején vásárolta meg őket – lapunk] tegnapra várom a Factor 5 új játéka, és már a Camelot-on nyilvánvalóan [Roger Linstead] jelenleg a sárkányfejtésről írt fejlettségi PS3-ra, plusz van egy másik, még nem bejelentett projektjük is – lapunk igazán nagyot alkottak, és most is lenyűgöző játékokat várakolunk. Rengeteg nagyzerő fejlesztővel dolgozunk, sokakat személyesen is ismerem, vagy épp mostanában fogok találkozni velük – szóval igazán nehéz a választás, minden most készülő játék nagyon érdekes tud lenni.

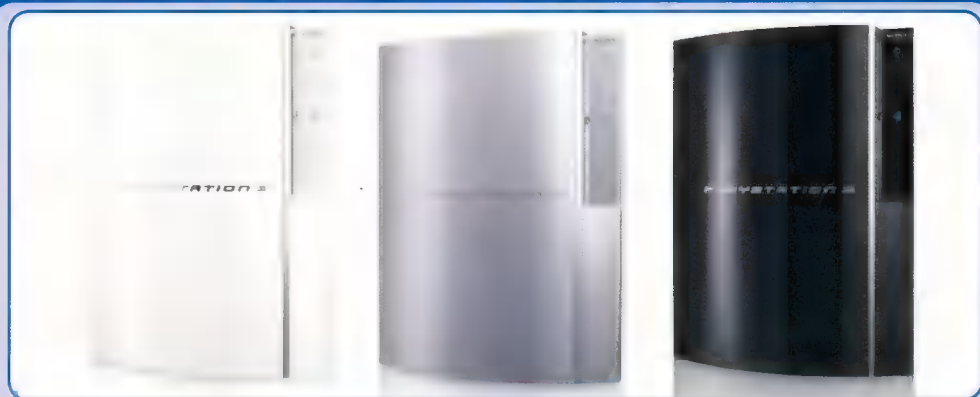
A technológián dolgozó ember perspektívájából nézve különösen izgalmas a dolog: számomra mindegyik jelenleg futó fejlesztés egy új konzolra képvisel, olyan pillanatot és élményt, amit csak néhányszor van alkalom meg tapasztalni egész életében... és én elmondom, hogy ott voltam.

Az egész az, mint egy most született gyermek: elkészíti az igazi személyesen érthető fejlődést, látni minden apró lépést, ott lenni vele, ahogy napról napra növekszik. Most talán észre sem veszed, de ha évek múlva visszatekintesz rá, mindenképpen lesz újra emlékező.

Az általános vélekedés szerint PlayStation 2-re meglehetősen nehéz vált fejlesztetni. Mi a helyzet a PlayStation 3-al?

A PlayStation 3 jelenleg még csak prototípus formájában létezik – nem tudom pontosan, hogy mikor kerül nyomatatásra az az interjú, erre lehet, hogy amikor azt olvassátok, már lesz a végleges gép. Ha valaki dolgozott bármilyen prototípussal, tudhatod, hogy mindig vannak problémák: a dolgok nem úgy működnek, ahogy működnie kéne, néhány szolgáltatás vagy funkció még nincs a helyen, és így tovább... Ez igaz bármilyen konzolra, sőt általában véve bármilyen hardverre, ami még nem érte el a végleges, a bollok polcra ismét formáját.

Tízszázton vagyunk ugyanakkor a fejlesztők támogatásának kontosszágával:ők a különböző problémákkal való küszködésre fordított időt sokkal erősebben is el tudták költeni – például ezalatt is azon dolgoztak, hogy egy rennek játék kerüljön ki a konzol kiadás. Előre megrendszert igazságtól ki a fejlesztők támogatására, hallgatunk rájuk, hogyan vannak a visszajelzések, és megpróbáljuk minden lehetőséget módon jobbra tenni a gépet – hogy a végén mindenki (mind a fejlesztők, mind a vásárlók) valami speciális kapjon.



Egy minden igényt (létszám, a kiadás és a játékosok igényei) egyaránt kielégítő következő generációs játék tehát először a konzolok egyik feladatát. Mi ez a folyamatot próbáljuk megkönnyíteni, és a lehető legmagasabb szintre emelni a fejlesztést. Ezen az úton a grafikus legfontosabb feladatunk egyike a megfelelő minőségű szoftverek fejlesztésénél. A PS3-re fejlesztő csapatok megkapják a ProCG (ipari szinten előgyártott standard fejlesztési környezet) a konzolok projektjeinek, az Agia PhysX (közvetlen Novoteknek hívják) és a Havok fizikai szimulációs motorokat, rendelkezésükre áll az Unreal Engine, a különleges programozási feladatokat megkönnyítő könyvtárak, egy, a többnyelvű architektúra programozási nyelven segítő operációs rendszer, és még sorolhatnánk... És ezzel még nincs kész a fejlesztési folyamatban közzétettük a fejlesztőket a legújabb technológiákról - ezeket vagy ingyenesen kapják meg tőlünk a PS3 fejlesztőkhöz, vagy licenccel kell őket a Sony-től és más gyártóktól.

A rendszert minél több, illetve harmonikus érkező standardokhoz építjük, olyan eszközökre, melyeket az internet a fejlesztők OpenGI, a mozgás szimulációs eléréshez, CG szoftverek, forrásszintű kompozíciók különböző közös platformokkal, Coda használata a grafikus eszközökhöz, és kész forrásszintű grafikus scene rendszert biztosítunk azaznak, akik nem akarnak sajátot létrehozni.

A middleware és a forrás-elemek az internet a fejlesztők többsége természetesen a hardver segítségével lehet kihozni belőlük a maximum. Összefoglalva: a gép teljesen új, ugyan, a ismerős fejlesztési környezetet kínálunk. Azt szeretnénk, hogy a fejlesztők a játékszerűséssel tudjanak foglalkozni, és a kereső újításokkal kelljen vesződniük.

A 2005-ös E3-on a Sony a tavaszi jelölté meg a PS3-premier időpontjaként. Gyanúnk szerint ez a dátum nem Európára vonatkozik. Van esély arra, hogy a PS3 még idén megjelenjen Európában?

Szerintem van, de én ugye nem a kereskedelmi részleget dolgozom... Ahogy mostanában bebizonyosodott, a „világoszintű premier” kizárólag papíron létezik, a valóság teljesen más. A legutóbb megjelent konzolok világában a világban meg kéne tudni tudni a valóságot, hogy az egyáltalán nem az. Szerintem az új premier a premier az, amikor gond nélkül illi tudni a valóságot a valószínű, és nem kell olyan országokba utazni a megérkezésükért, ahol egyáltalán nem fog, vagy nem illi megérkezni érte a egyelőre E Bayes átlak. A pontos részletek ismerete nélkül annyit mindenképpen mondhatok, hogy a PS3 akkor lesz elérhető Európában, amikor a fenti vázlat problémák nélkül, minden igényt kielégítve el tudjuk indítani. A PS3 lesz korán, világosan a piacra kényszerített produktum, és decens kifizető kifizető fog rendelkezni - az új hardver ugyanis nem sokat ér az új szoftver nélkül.

Végül milyen játékokkal játszol mostanság, és milyen címeket vársz a legjobban?

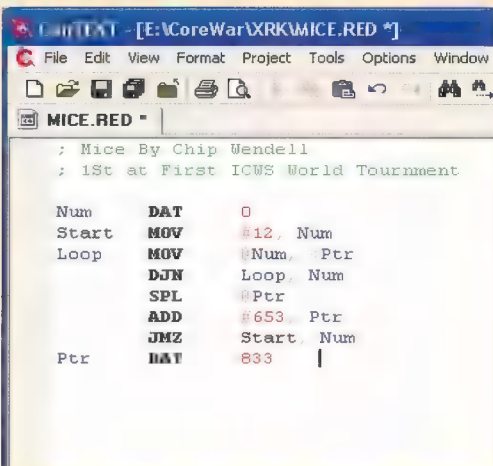
Mostanában eléggé el vagyok foglalkozva a munkámmal, de ha játszik, akkor leginkább a PSP-vel. Wipeout Pure, Metal Gear Acid, GTA Liberty City Stories, Mercury, Brotherhood of the Blade. Nagyon szeretném kipróbálni a Tales of Eternityt, de sajnos csúszik... Sok játék érdekelt még, de az internet szövege így is rengeteg olyan anyag van a kollekciómban, amire még idén, és 2006-ban jelek szerint elég sűrű lesz számomra.

Itt a saját, személyes PS3-kínálatom: Final Fantasy vagy bármilyen cool játék a Sony Cambridge-től, az ICO / SOTC csapat új játéka, a Vision Gran Turismo, új Wipeout, vagy bármilyen más klassz dolog a Liverpool stadionról a következő generációs Sony játékok: MGSA, Eye of the Storm, Heavenly Sword, Killzone, MetalStorm, az új Factor 5 játéka... és jó lenne egy új Silent Hill is, a második rész Maxx kérésével és frissített játékmennetel.

Jó sok dolog lesz idén a Telopónok... :-)



COREWAR5



Ahogy már említettem, a harcosok futtatása körönként felváltva folyik: egy utasítás az elsőből, egy a másodikból, egy megint az elsőből, egy megint a másodikból és így tovább. Ezeket a formulákat csak az

bonyolítja kissé, hogy a CoreWars-ban létezik a multitasking: a harcosok önmaguk sokszorozására is képesek. A titok nyitja a SPL utasítás: a paraméterként megadott címen újabb végrehajtási szál indul, osztva a harcos teljes idejét. Ha tehát az egyik harcos két szálban fut, a másik viszont csak egyen, közelítőképpen néz ki az időbólo:

1. harcos 1. szál
2. harcos 1. szál
1. harcos 2. szál
2. harcos 1. szál
1. harcos 1. szál
- ...

és így tovább. Egy szál akkor semmisül meg ha DAT-ra fut, a harcos pedig akkor, ha az összes szála megsemmisül.

UTASÍTÁSMÓDUSZOK

Az utasításmódusok a utolsó nagy témakör amivel meg kell ismerkedni a harcos készítés előtt. Valójában nem is annyira módosítók ezek, mint inkább pontos definíció az adatszorgatás: a 7 leíró egyértelmű jelzi, honnan és hová kerül az adat az utasításból. A 7 leíró sorban (a MOV -hoz kapcsoló a könnyebb érthetőség végett):

- MOV.A - a forrás A-mezője a cél A-mezőjébe
- MOV.B - a forrás B-mezője a cél B-mezőjébe
- MOV.AB - a forrás A-mezője a cél B-mezőjébe
- MOV.BA - a forrás B-mezője a cél A-mezőjébe
- MOV.F - a forrás mindkét mezője a cél mindkét mezőjébe
- MOV.X - a forrás mindkét mezője a cél állandós mezőjébe
- MOV.I - a teljes forrásutalítás másolása a célba

A Törpe tehát így néz ki menettételezésben:

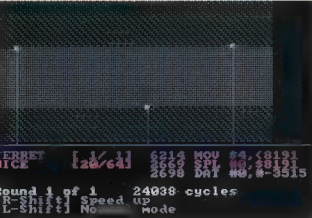
```
bomb    DAT    #0, #0
dwarf   ADD.AB  #4, bomb
MOV.I   bomb, @bomb
JMP     dwarf
END     dwarf
```

AZ ÉRTELMEZŐ

A MARS rendszer a harcosok felkészítésére további lehetőségeket is kínál, melyek inkább matricák jellegű információkat hoznak a futatók műveletét számára. Dewdney Törpe programja a következőképpen nyit el teljes pompáját:

| Törpe Redcode | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|------|------|------|------|------|-------|------|------|------|
| 1992-96 Simulator Runco Battle | | | | | | | | | |
| Soft Engineering. All Rights reserved | | | | | | | | | |
| Name | Code | File | Max | Used | Lost | Brown | M | Reds | File |
| 1. Blunk | 4 | 607 | 53.0 | 41.0 | 5.3 | 18 | Blue | 3 | 271 |
| 2. GADSP | 4 | 408 | 54.0 | 0.5 | 17 | Red | 3 | 281 | |
| 3. Lutz | 2 | 621 | 46.7 | 15.7 | 21.0 | 10 | Blue | 1 | |
| 4. Duff | 1 | 530 | 42.7 | 36.0 | 6.3 | 10 | Blue | 1 | |
| 5. Lutz | 4 | 541 | 43.0 | 45.0 | 11.3 | 10 | Blue | 1 | |
| 6. Plague | 3 | 529 | 47.7 | 0.0 | 0.0 | 10 | Blue | 1 | |
| 7. Promiss | 0 | 515 | 56.4 | 41.7 | 2.0 | 10 | Blue | 1 | |
| 8. Flyer | 3 | 436 | 54.0 | 42.7 | 3.3 | 10 | Blue | 1 | |
| 9. Lutz | 0 | 402 | 43.0 | 22.7 | 20.3 | 10 | Blue | 1 | |
| 10. Duff | 0 | 467 | 37.0 | 58.0 | 3.5 | 10 | Blue | 1 | |
| 11. Pepliator | 3 | 460 | 50.7 | 41.7 | 1.2 | 10 | Blue | 1 | |
| 12. Lutz | 3 | 444 | 46.0 | 36.0 | 3.0 | 10 | Blue | 1 | |
| 13. Runham | 0 | 415 | 46.0 | 52.3 | 1.7 | 10 | Blue | 1 | |
| 14. Mary | 3 | 387 | 73.7 | 40.3 | 30.0 | 10 | Blue | 1 | |
| 15. Spring | 3 | 380 | 13.7 | 26.0 | 61.0 | 10 | Blue | 1 | |
| Round 10 of 100 | | | | | | | | | |
| Time Left: 0:00:00 | | | | | | | | | |
| Reds [ESC] to exit | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |
| - - - - - | | | | | | | | | |

| Core Wars | | | | | | | | | |
|---------------------------|-----------|---|-----|------|------|------|-----|------|-----|
| File View Tournament Help | | | | | | | | | |
| 1. | Blunk | 4 | 607 | 53.0 | 41.0 | 5.3 | 18 | Blue | 3 |
| 2. | GADSP | 4 | 408 | 54.0 | 0.5 | 17 | Red | 3 | 281 |
| 3. | Lutz | 2 | 621 | 46.7 | 15.7 | 21.0 | 10 | Blue | 1 |
| 4. | Duff | 1 | 530 | 42.7 | 36.0 | 6.3 | 10 | Blue | 1 |
| 5. | Lutz | 4 | 541 | 43.0 | 45.0 | 11.3 | 10 | Blue | 1 |
| 6. | Plague | 3 | 529 | 47.7 | 0.0 | 0.0 | 10 | Blue | 1 |
| 7. | Promiss | 0 | 515 | 56.4 | 41.7 | 2.0 | 10 | Blue | 1 |
| 8. | Flyer | 3 | 436 | 54.0 | 42.7 | 3.3 | 10 | Blue | 1 |
| 9. | Lutz | 0 | 402 | 43.0 | 22.7 | 20.3 | 10 | Blue | 1 |
| 10. | Duff | 0 | 467 | 37.0 | 58.0 | 3.5 | 10 | Blue | 1 |
| 11. | Pepliator | 3 | 460 | 50.7 | 41.7 | 1.2 | 10 | Blue | 1 |
| 12. | Lutz | 3 | 444 | 46.0 | 36.0 | 3.0 | 10 | Blue | 1 |
| 13. | Runham | 0 | 415 | 46.0 | 52.3 | 1.7 | 10 | Blue | 1 |
| 14. | Mary | 3 | 387 | 73.7 | 40.3 | 30.0 | 10 | Blue | 1 |
| 15. | Spring | 3 | 380 | 13.7 | 26.0 | 61.0 | 10 | Blue | 1 |



```
redcode-94
name Dwarf
author A. K. Dewdney
:strategy Throw DAT bombs around memory, hitting every 4th memory cell.
:strategy This program was presented in the first Corewar article.
:assent CORESIZE % 4 == 0
bomb    DAT    #0, #0
dwarf   ADD.AB  #4, bomb
MOV.I   bomb, @bomb
JMP     dwarf
END     dwarf
```

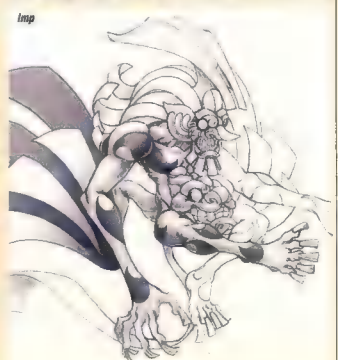
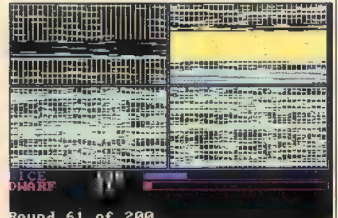
Ezek azok az adatok, melyek azonosítási tudják a harcos, gazdáját és biztosítják tudják a futtatás szükséges körülményeket: a Törpe 4-el osztható nagyságú Magmetrért például az „assent” parancs kiértékelése biztosítja: ha a fenti egyenlettel 0 értéket ad vissza, a MARS nem engedi belépni a Törpét az arénába.

A HEGY

És ami mindenek értelmét ad: a harc. A harc, amelynek jelenleg az internet biztosítja a kommunikációs felületet: a leghíresebb csatornák a kath.org, ahová e-mailen keresztül lehet csatlakozni küldeni ottan készített harci-vírusokat. A cikk írásának idején hét, különböző konfigurációjú szerver fut, kisebb részben a '80-as, nagyobb részben a '90-es szabványok szerint. A nyertesek írt már inkább Redcode csillagrombokat, sem mint egyszerű harcosok: stratégiájukat változtatni képes, komplex önmódosító fraktálminták, akik egyre tökéletesebb harci gépekhez fejlesztik magukat.

Remélem megbocsát nekem, drága Olvasóm, hogy csak ilyen felületeken érintetem a Corewars világot – kimaradt a teljes modula math, a privet space koncepció, a változók és a parser részletek bemutatása és még sok minden, de csak erre volt hely és idő. Innom kellett volna a leltőlhető MARS programokról, a grafikus felületekről, melyek képesek vizuálisan is megjeleníteni a Magot, szem elé tárva a harc minden állapotát. Elkeseredésre azonban nincs ok: sokan vannak azok, akik befelé fordultak már abba hogy a játékok csak arról szólnak, ki mennyire tudja összehangolni a keze mozgását, sokan csatlakoznak az éjszakaihoz – felvirrad még a második felvilágosodás hajnala, a posztmodern romjai felett pedig újra száll majdan a modernitás győzelmi dala.

Ut: CoreWars, PC / Amiga / Sun / IBM / stb., grafika: van, nincs, szavaztatás: több év, jóhatóság: nagyon nehéz, hangulat: fenomenális, 10 pont.





"Kösd fel apám a gatyát, mert én orbitális máka leszek!" – hangzott el a zűnműgép köré gyűlt csapat vezéregyenységtől, mikor a joy+ mellegre vartam, hogy az emulátor gázórával bepasszírozza a nevetésére mérő Alpine Ski kódhalmozást.

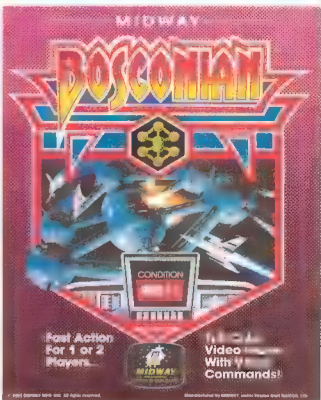
Decemberben műlyvizet ígérték, hát bedobtuk magunkat: a legutóbb januári Retro összejövetel érdekében kipróbáltuk és felelevenítettünk majd negyven 1980-ból származó játékokat, hogy megszülessen a 2006-os esztendő évadnyitói összejelölés!

A mezőny piszkosul megerősödött, köszönhetően a színpadra tényleg japáni fejlesztéseknek: a Taito Alpine Ski című sí-lesiklás öröklött vezényléssel a távol-keleti programok szép lassan előzöltek a játékkeremek. Mini kidüzlét, ez egy piszkosul idegesítő game: nem a játékkeremre miatt, hanem hogy a barátdaim állandóan képesek megdönteni a rekordot. A Taito üdvöskéje háromféle lesiklást is kínál, de mindegyikben hasonlóan úgy, hogy a méltósággyarabokban elcsuszarni a zússzék között úgy, hogy a társak oldalába, ne szorítsd le a bójákat és lehetőleg minél több plusz pontot! A sikeres hegyoldali lesiklás (zússzék kerülgetése) a bóják és az egyéb tereptárgyak közötti szalozalozást társít a játékos szemé elé. A Ski



Jump elnevezésű harmadik lehetőség jelentéséből odódóan sürgött jelentett, meghozza a szívósabb fajtából: ha elég gyorsan rángatod le a joy+ a nagy sebességgel készenlétben messzebb ugrottál – a képernyő felső szegletében figyelő radart kísérve pedig bonusz időt is nyerhetel, amelyek a későbbi játékok számára is segítségül szolgáltak. Kipróbáltuk és majd másfél órányi nyújtás után arra a megáldottasra jutott a csapat, hogy ez bizony jobb volt, mint egy össze-csapás a Tekkenben...

Röppenünk a világűrbe: a fel-felbrazdított Sega / Gremlin dúró Astro Blasterrel egy kis idegenirtásra invitált minket, amit csak azért emeltem ki, mert több mindenre is figyelni kellett az akció közben. Első blikkre mezei shootereknek tűnik, de felszín alatt összetettebb játékkeremre látszik: nem elég, hogy a raszteres megoldási harcban vissza kell verni az idegenek támadási hullámait, de figyelni kell a lézertárgy melegezési szintjét és az üzemanyagszint jelzőit is. Ha előbbi túlmelegszik Game Over, így a bizony nézni is kellett verni: mi újat a társakból, ottig a technika is nem hátrahagyott fókust. Az üzemanyagszint alacsony szintre figyelmeztető jelzésre miatt akkor kutakodni kellett keresni, ahol felkeltették a társait. E nélkül ugyan is a számláló minuszba fordult és kicsiny tőrőhíjak kozmikus por for-



májában harcolhatt csak tovább. A lázerezés mellett az Astro Blasterben a készítő belemiszták egy kis asztrodakertülést is anyaghoz dokkolási műveletet is, hogy a bonusz pontok gyűjtésével az is említhet. Utóbbiak olyan manőverekért jártak, mint amikor előre leszedték az ellenséges rajt (mirellett tettek egy kört a képernyőn), vagy az összes célpontot sikerült egyetlen lövedékkel megsemmisítenie. A legizgalmasabb azonban a dokkolásért járó összeg emelkedése volt: ha a Dead Zone (a dokk belsejében) területen korrigálás nélkül landoltál, 1500 pont, ha megkarcoltál a hajótést, 1000 pont ütötte a markod. Az efféle okosságokkal elérhető volt, hogy tartalék hajót vásárolhass, ám érdekes módon az üzemanyagot nagyobbitására már nem volt lehetőség. Utóbbira a nehezebb szinteken sokkal inkább szükség lett volna, mint plusz életre, de ez úgy látszik, senkinek nem jutott az eszébe. Mindenesetre az Astro Blaster nagy nyomat hagított mindenkin, ugyanis ez volt az egyik első játékkerem, melyben a bonusz szintek és a belőlük származó lehetőségek ilyen nagy figyelmet kaptak. Nagyrájdai: az Asti legyeklen nehéz volt 100%-ig teljesíteni, ezért az eredeti változat a sem-terjedt igazán (noha a bevált technikákat külön videóként költék – mint pl. a Tam Hershfield tollából származó Mastering the Videogame-



mes – is taglalók), csak a módosított és hackelt ROM-sek segítségével sikerült lenni hűdátárnak. Teljes programokat visszafelve a kódot, az egy kicsit ártás (mivel a gép nem tartalmazott DIP kapcsolókat) segítségével többek között lassítani tudtuk az üzemanyagszint fogyását is.

Már jócskán a tizedik játék körül jártunk, mikor kezembe akadt == egyik legutóbb nevezetti ROM csomag. Valószínű, hogy a Midway egy mámos vasárnapi ajándék volt, az éjszakai helyeneményeképp csak kitűzve tartotta == **Bosconian** kiegészítőjét. Az első pillanatra látszott, hogy == bizony egy klón, de a jobb játékból == későbbiekben bemutatásra kerülő Galaga-szerűen teljes taglajként és annak egyes újrahasznosított objektumával innét mindenkit egyenlő horizontális lövedélre. A Time Pilot és Sinistar játékokhoz igencsak hasonló játékmén az asztalidőköz között megváltó üllőmásokkal azonos lövedék elpusztítását tűzi ki másodlagos célul. A játékosnak a kitartó asztrom után kijut a célpont felől érkező öklök és a generátorból érkező rakéták kerülgetése is, de == legfőbb cél, hogy a hatzág öklök ürbázisok központját (amik idővel elkezdnek mozogni) elpusztítsuk. A storlra == merészen hangzó „blast OIF” digitális „szócs” ad jelet, de ő figyelmeztet akkor is, ha ellenséges hajók kinnel fel (Alert! Alert!), de

talánban támogatás lendülnék (Battle Station!), vagy extra pont lehetőséget hordozz bannus kím-érőjeiönk fel (Spy ship sighted!), esetleg a rendelkezésre álló idő eltelével a célpontok elszámtalodásba kezdnek (Condition Red!). A képernyő == térkép a tájékozódást és a Condition felirat == hajó állását jelezte. A gép nem viselt mindenfélét, sok találatot eseten lényegesen robusztos követően paroldt el == közmozgásban. A Bosconian érzékelése a remek grafika, noha == egész játék pimasz lapotlanságból állt. Hogy csak kettőt említek == hatzág öklök üllőmások a Galaga '88 háttérspite-jából származnak, == öklökkel együtt, amik szintén az innét említett programban voltak láthatóak. A Z80-as CPU-t == három csatornás Namco hangchiptel (amit digitális hangtalálókó áramkörrel is ellátott, innét a digitálizált szöveg) tartalmazó 19”-es monitorral felszerelt kabinet leginkább szép flyerjeivel (flyer”- aloldal fedőletrék, képek, reklámok együttes) gazdagította a játékek komor felhalmozatát.

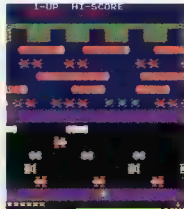
Tudtam, hogy elerünk a **Galaga**-hoz – már vártam a pillanatot, amikor mindenki rávágja, hogy ez bizony a Space Invaders. J Mikor megjelent a főcím, == dobogóteret látva arcunk alapos meselelésbe kezdtem == Galaga-Galaxian-Space Invaders triót illetően. Ez a program a Space Invaders-ből nőtt ki: az alapkoncept ugyanaz, de

szébb, szelesebb és valahogy hangulatosabb is == újtársaknak közhírhíre. Talán Martin mastró is egyetlen lemezen abban, hogy a legnépszerűbb névvel álmodozunk ránk tömőd Galagák valahogy sokkal nagyobb izgalmat váltottak ki, mint az egyszerűbb és elcsépett Space Invaders formáció. Mialatt == képernyő alján jödrő-bödrő mozoghatók úrhajóid folyamatosan halmozó látké == elient jövt, amelyeket több lövedékkel, ék voltak az ön. Super-Galaga-k azon agdódtunk, nehogy véletlenül belebagolyodjunk az ellenség vonzósorába. Ha a Galaga vonályalába elhalott minket, géptünk a vonzásba esett és egészen addig nem szabadult, amíg az újonnan szerzett hajóvált ki nem szedjük onnan. Ha sikeretlen volt a menőbátók, == fogásba került gép felrobott, de ha kilátók a Galaga-t, visszacszereshetük – ekkor társként mellénk szegődött és egészen addig két hajóval lövöldözhetünk, míg ki nem spékizték onnét az egyiket. A program egyenként kármé vált trükkökkel és extrákkal: ha a hajókat elkoboz Galaga-t == alakzat újratelvélt előtt leszedted, az elvesztett repülő == gép irányítását alott maradt, és megpróbált megszézní a földet. Ha ilyenkor elengedted, a következő pályán (ha az nem Challenge Stage) újra visszatért, és újabb lehetőséget adódot == kiszabótársára. Olyan trükkökkel is lehet próbálkozni, hogy az első rájában szereplő két legelőt Galaga-t meghagyod, majd város, míg abba nem hagyják a lövöldözést. Ekkor engedj meg nekik még 4-5 figurát, majd kezd el gyorsan ékei – ha sikerült ezt a kb. 15 perces percedtát véghezvinni, == hirtelre a játékból egyetlen egyen == (!) lőnek rád. Ez egy apró programozási hiba, tipikusnak a ritkább játékból, de ezen kívül számos trükk és érdekesség volt előcsalagható == gépből. Olyan izgi dolgokra gondolj, mint hogy == második játék kőcs nem hat, hanem hetégyű számot vihet be hi-score-nak, így 9999990-nál fordul nulla az óra. Létezett egy csolas, amivel a demázgató gépet lehetett játéka birmi: ha megjelent egy vonányolós Galaga, == játékos abban a pillanatban átvethette == irányítást a hajó felett. Ha sikerült a célpontot elpusztítani, még ingyen jászhatott egészen hi-score-ig megjelenségg. A több folytatást is megért Galaga volt a videójáték történelem során a második olyan gép, amit a legelő legelőb formában lenásolták: készült belőle Beer-Aga (a Galaga-két sörösvégű alakították benne), Buglixion (Galaga grafika Galaxian játékból), Galaga X (Galaga grafika a népszerű repülő 1942-ből), Galopede (Centipede-szerű Galaga játék) és többek között készült egy feljavított grafikus remake változat is Galaga '99 néven.

Jonászi szösszenetünk végéhez közeledek egy kizán sokak számára ismerős szösszenetnek körülbírt: a Sega / Gremlin által szál szűnű brekegő gyermeke **Frogger** névre hallgat és == világ leghíresebb béka videójáték hőseként került be a történelembe. Az Atari 2600-on is tisztelettel tevé (át Freeway címen hódított) brekegő fellett szöndéke, hogy képes lesz eljutni a forgalomban és a folyón keresztül a túloldalra, egyetlen karcolás nélkül. Az eredetileg Konami készítette program (a SEGA jó időben volt jó helyen és sikerült elhappolnia == kiodi jogokat) remek szórakozást nyújtott (főleg, hogy az idő múltával == jörművek == s folyóban húzóó aligalorok egyre gyorsabbak és veszélyesebbek lettek), de iszonyatosan bugos volt: hál hang, hál pedig sprite hibák és programozási botlik színesítették az amúgy is nehéz játékot. Egy hibás kódzserlelnek köszönhetően, ha beavartokunk a demázgató gép egy végtelen mozzanatának kivételézés előtt, egy teljes kredit jutott a mozzanatra. A „Lady” béka (Lady Frog), amely a második játékos karakterét testvethette meg (vagy egyjátékos módban a visszatérő kísérőnek áldozat szerepét látták be), néha láthatatlan volt, ám ha a második ráugrottunk a hátára, == erredelgető lila színben pompázó egyked megjelent == békák hátán piros labokkal... ez egy ön hi-score trükk volt, ami 200 pontot eredményezett és akár-hátször megismételhetők volt – minden különösebb szünetelés nélkül. A színtel akkor teljesíthető, ha az öt várakozó brekegők sikerült == képernyő telejére tornászni.

Még az év harmadánál sem járunk, máris öt luti masinát sikerült lenyervegnek kapni. Donkey Kong és Lady Tui már itt dörbölő == feburit rejtő vaszos ajándék, kezűben == sok csilingelő kreditet tartalmazó szöklökkel – mérsé nem várnak, minthogy jövő hónapban a Space Odyssey és Tron duvval karöltve a 576 KHz-es hajóidainj mulgassó bájakat == nyíjas olvasónak Addis is: Stay Tuned!

Singer
singer@chello.hu



HEFTI GYERMEK - AZ ELSŐ FEJEZET

Az egész 2002-ben kezdődött. A Microsoft első próbálkozása a konzolok birodalmában épp csak, hogy elstartolt, és Redmondban máris a folytatásán törek a fejüket – a két lábbal a realitáson talajon álló koncepció szerint az Xbox nagy valószínűséggel nem fog piaci dominanciát hozni az amerikai szoftveróriások, csak meggyőző a következő, akkor már bejáratott márkáknál rendelkeznek gépek. A következő gépek, azaz az Xbox 360-nak.

A név hosszas agyalás, és még hosszabb fókusztesztet során született meg a projekt munkamékiént használt Xenon titkosítás és cool volt ugyan, de talán túlságosan is az (ergo: «maradhatatlan»), a szimpla keltes hozzáragasztása a konkurenciánál alacsonyabb rendű technológia (felvételzetelt kellett volna a vásárlónak – maradt az Xbox Next és az Xbox 360. Az utóbbi győzött, valószínűleg azért, mert csinos marketingburkol lehet építeni a név köré: az új Xbox teljes körű élményt nyújt, a megalkotja a szórakozás csillag kását, melynek központjában a vásárló áll. Kicsit durvábban: létrejött a definitív HD-konzol, a játékvilág zenje, a gép, melyet a Microsoft épített, de human energia hajtja. A fentiek ráadásul nem a cikkre kötelező által módosított tudatból ugrottak elő: szinte pontosan ezek a kifejezések hangzottak el 2005 május közepén, a Los Angeles-i Electronic Entertainment Expo-n, a konzol hivatalos bejelentésén. Legyünk pontosak: az Xbox 360-at nem itt fektet fel először a nyilvánosság előtt, hanem az (amerikai) MTV-n, egy nappal korábban: a celebritásokkal telt, a gépből és a játékból keveset mutató, de nagyon trendi party világosan megmutatta, hogy a Microsoft ezúttal nem vicel – tényleg a legfelsőbb tömegeknek szánják az Xbox 360-at. Mindenkin, mindenhol, mindennap.

GLOBÁLIS TÁMADÁS

Az Xbox 360-nak két tavalyi tavasszal szembe kellett néznie egy nagy kihívással: a Microsoft a konzolterületen első globális premierjét tervezte. A „globális” esetünkben egy nap, inkább egy erős kétféles időszakot jelentett: a gép a tervek szerint november huszoneketikén (USA), december másodikán (Európa) és december tizedikén (Japán) indult volna újtárra. Sokan, sok helyen fogadták rá, hogy nem fog összejönni – összejött. Összejött, még akkor is, ha a kilövés „logisztikai rémálomnak” bizonyult (idézet Peter Moore-tól, az MS Xbox divíziójának egyik korábbi vezetője – gyakorlatilag ő szervezte az X360 világszintű premierét).

Miert volt szükség a világszintű debüté? Miért pokolt kórházi problémát a saját nyakába a Microsoft? A válasz egyszerű: az Xbox 360-nak 2005 végén KELETT megjelennie. Nem előbb és nem később. A múlt év végén premier remek kereskedelmi ugrodzseka volt, és utolsó sorban kellően távol helyezkedett el a konkurencia (első sorban a Sony és a PlayStation 3) startjából. Év elején, a karácsonyi kizikkedése után nem lehet konzol indítani. Továbbá pedig... nos, elvileg akkor startolt a PS3 (Japánban), és a Nintendo Revolucionja is küszöbön tapogoró már. Az ünnepek előestéjére belőlt kilövés nem elcsúszott volt – hanem szükségű volt.

Három fő terület, három nagy kihívás. A Microsoft mindhárom régióknak gondosan bemutatta az Xbox 360-at még a megjelenés előtt. Amerika az E3-on, Európa az októberi (Amsterdamban megtartott) X05-ön, míg Japán a szeptember végén Tokyo Game Show-n ismerkedhetett össze a következő generációs Xbox-szal. A három terület közül természetesen a Felsőbb Nagy országok igértek a legkeményebb diónak. Az Xbox ugyanmég meglehetősen Japánban: nem kicsit bukkant meg, hanem nagyon. Fél milliót sem elérő eladott gépmennyiség négy év alatt, az utolsó két év minimális, héli pár százas eladásai, sávosnya Japán-specifikus játékinál, szinte teljes RPG-hiány, nagymértékű, a japán általános szemével nézve kifeje-

zetlen idegen kiaklatlasi konzol – a bukás okait hosszon lehetne laplatozni nem az a hely, ahol megcsúszott, hanem úgy, hogy meglejté már más, máshol, (Theodore Reiker: Videójáték Pearl Harbor; konzol.sueg.hu cikkek/hivem)

Kettes számú kihívás: a premiere játékok kellenek, lehetőleg minél több. A géppel együtt startoló szoftverarzenálét viszonylag későn, az amerikai debüt előtt alig két héttel hozta nyilvánosságra az MS. A viláztatosságra nem nagyon lehetett panasz: Amerikában tizenegyet, Európában tizenöt cím által megfogalmazva indult harcba az X360, volt köztük autóverseny (Project Gotham Racing 3, Ridge Racer 6, NFS: Most Wanted), volt köztük sajtószemélyiség lovella (Perfect Dark Zero, Call of Duty 2), számtalan sportjáték (FIFA 06: RTWC, Madden 06, NBA 06 / 2K6) és még sötét hangulatú horror-okok is (Condemned: Criminal Origins). Japán nem jött ilyen jól, a premier közeledtével fokozatosan apadt a nyitácméke száma, és december tizedikén végül csak hat játék várt, hogy a helyi kaszárba kalakáljék őket – az eredetileg a kilövés ékkövének szánt Dead or Alive 4, Tomonobu Itagaki „retekadás szériájának” legújabb fejezete három hetes csúszással, ezen sorok bepillantásával nagyobból egy időben került a polcokra.

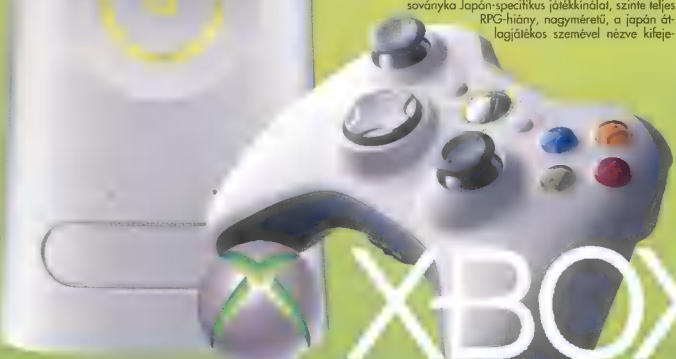
Három számú kihívás: az ár. A Microsoft az ár problémáit két egyedi, a konzolparban eddig nem nagyon tapasztalt módon közelítette meg – kétfajta szerkenytű kínálak a vásárlóknak. Mindkettő Xbox 360, mindkettő ugyanazval az alap-funkcionalitással rendelkezik, szívők-lelők ugyanazok, csak a felszereltségük, és ennek egyes következményeként az árak más. Az olcsóbb az Xbox Core, a fejlettebb a Premium. Egy darab vezetékes kontrollor, kompakt videókártya, SCART adapter. Utat az előző Xbox-nál megszokott merevlemez, a mentéshez memóriakártyára van szükség. A Premium kiszerelés szintén fehér, kívülről ezüstre színezett DVD tálcával – az (alapmodellhez képest) nagyobbí húsztonteret forintos árkülönbséget cserébe pedig számos extrát találunk a csomagban. A Premiumban elve ott lapul egy (kivétel) húsz gigabájtos merevlemez, kapunk hozzá (egy darab) vezetékes nélküli kontrollert, egy mikrofonos fülst, és egy kimeneti média-távirányítót is – utóbbi általában csak karabátszót ideig lesz a pakliban. A kábelök is különbözök: a Premium csomaghoz HD / komponens kábel jár, kicsiny kapcsolóval (itt választjuk ki, hogy HD vagy SD tévéhez kívánunk kapcsolódni) a bemeneti oldalán, és gazdagabban leszünk egy ethernet kábelök is. A trükk: a bonusz tartozékok közül is megvárosíthatók egyről-egyre, azaz a Core modellhez képest több nyugodt szívvel csúsztatathatsz merevlemez, vásárolhatasz hozzá wireless kontrollert, távirányítót, és így tovább...

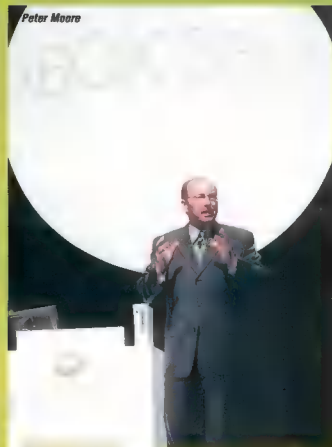
A két csomag közötti különbség a kábelökön kívül az ár és a Nyitós Állásban: melyiket ír megvenni. Core vagy Premium? Ha ránk hallgatok: Premium. Egész egyszerűen azért, mert a drágább csomagba sokkal cuccok észeretke bőven meghaladja a két pák közötti árkülönbség. Példa: ha megveszed a Core-t, és később úgy döntesz, hogy nekem márpedig mindenképpen HDD-re is szükségem van (...és szükségem lesz rá, de erről majd később...), szinte fillérre ugyanannyit fizetsz ki majd a vinyléért, mintha elve a Premiumat vettél volna – és akkor még nem számoltam a többi extrával. Plusz a Core modellhez mindenképpen szükség van egy memóriakártyára (feltehetően, ha akarsz menteni, ugye), ami nagyjából 10 ezer jó magy forintot pakol az alapárra, kb. 15 rongyra szűkítve az árkülönbséget a sokkal jobban felszerelt Premiumhoz képest...

KÜLSŐ KONFART

Kihívások ide vagy oda, az Xbox 360 december elején megérkezett Európába, megfoglalta a helyét a polcokban. A volt elég szerencsés, és sikerült lecsapod egy (ritka) példányra a karácsonyi előtti forgatagban. Az 576 Konzol kapszól két gépet vételezett, a rend kedvéért egy Premiumot és egy Core-t.

A szerző nagyon szívesen előlrágnálak kedvenc, sikamlós témájú párhuzamait, és előszeretettel hasonlítottam az új konzollal való találkozásit valami egészen máshoz... de most eltekint tőle. Egy frissen megjelent gép böngészésén mindig divánidá mény, pláne akkor, ha fél éve olvasd / adt hirt a vele kapcsolatos újdonságokról – az Xbox 360 esetében sem volt másképp. A masina asztalra helyezése után a (a korábbi képekről már jól ismert) dizájn ragadja meg először a szemlélt tekintet. Az új külső lágyabb, barátságosabb formákkal dolgozik, mint az előző, sokat kritizált kinézeti Dobox (...amit idén augusztusban maga Peter Moore nevezett „túlságosan nagynak” és „konzolok Humvev”-jének). Az X360 mögött lapuló dizájn-filozófia központiában a belső világ áll, az leginkább finoman ívelő, a gép testét karcsúsító első és hátlapokban mutatkozik meg. A MS sokat töltte a fejét az Xbox 360 külsőjén,





tucatnyi dizájnert (lásd a képeket) utasítottak vissza, és tucatnyi újat kredítáltak – a végző forma feltés, egyszerűre kell természetesen és high-tech benyomást. Nem csak tetszelős, de kisebb is, mint korábban, mégis azaz minden szempontból. Az eredeti Xbox fizikai kiterjedését (32,4 – 26,5 – 9 cm) és súlyát (3,9 kg) felidézve gyorsan elvesszük az összehasonlítást: az Xbox361 centiméter hosszú, 25,8 centi széles, és 8,3 centi magas, a poikaméter pedig 3,5 kilogramm mutatót. A zugsorítás tehát sikeres volt, még akkor is, ha meg kellett fizetni az ártól a masszív méretű tápegység személyében. Az első Xbox a gép testén belül hordozta a tápot – az Xbox360 esetében a külső megoldás mellé szavaztak a tervezők. A döntés helyességét elég nehéz vitálni, lévén, hogy behatárolt tartozékokról van szó: nagy és súlyos (lásd a vonalkódzó képet – a GameCube kicsi és eselfén jószágának tűnik az Xbox PSU-jal mellett), az angol / amerikai netes szeleng gyorsan el is nevezték „powerbrick”-nek, azaz táplálékának. (...) a Core csomagot pedig „retard pack”-nek, „retardált csomagot” hívják ugyanak, ha valaki esetleg ilyen helyre tévedne... :). A külső tápegység mellett szél a nagy teljesítmény (160W – az első Xbox tápot 74 wattos volt) okán termelődő hő is – nem lett volna szerencsés, ha ez is a gép (amúgy sem hívás) belsőjében izzad. A bőszme tápegységek van ugyanakkor egy hatalmas előnye: szorult helyzetben gond nélkül önvédelmi leegyeként használható, azaz ezzel egyszer megcsappan, egy darabig garánciát nem kel fel... :).

Ólé, töltségnyom az első benyomásokon, járjuk körbe, és tapogassuk meg egy kicsit a konzolt! Az előlapot vizuálisan a FényGyűrű, azaz a Ring of Light uralja. Ezzel tudod be és ki kapcsolni a gépet – a négy szegmensre osztott fénykör egyszerű zölden káprázol, aztán folyamatosan világít – felébe, ha van a kesz ügyében egy géphez kapcsolt kontrollér. (Jól néz ki, ahogy felkapcsol, különösen szétbontott) A Ring of Light nem csak jól néz ki, hanem számos vizuális funkciót is felruházott – az egyes körzsegeknek minden villognak, ha nincs kontrollér dugva / kapcsolva a gépre; és pirosan világítanak (többféle szín / hibakód létezik) ha valami gond van a géppel (... ezt inkább ne lassa senki, sahal). A gép elején kapott helyet a két memóriakártya-nyíl (a jelenleg kapható memóriák egyenként egyharmadnyi megát), a wireless érzékelő, és természetesen lemez is (lehet a gépbe csúsztatni – a DVD-tálcát ki / be toló gomboskával a megfogható bal oldalon található, és elég határozottan meg kell nyomni, ha akadnak tőle valamt. Még mindig előlap, csak most a jobb oldal: két darab USB 2.0

port, diszkreten elrejtve, a kis fedél kinyitása után lehet beledugni a dugnyálva – a legtöbb esetben ezek az portok szolgáltatnak a vezetékes kontrollerek befogadására. Az iránynyk természetesen szabványosak, az Xbox 360 állított és feleltetett helyzetben egyaránt használható – ha vertikálisan használod a bal / jobb fent / lent pozícióként értelmezendő. A gép hátsó traktusa rejtli a tápkábel / videokábel csatlakozóhelyet, valamint a hálózati csatlakozót – e fölött egyébként még egy (szám szerint a harmadik) USB port is lapul – leginkább a külső szórakoztató eszközök számára. A javíthatatlan szétszerelési-mániával küszködők akár rögtön neki is láthatnak a konzol megbontásának – csak finoman persze, és csak azt, ami gond nélkül kiemelhető, ilyen például a merevlemez: ez a gép letétele (horizontálisan letétele: a bal oldalon) kapott helyet és egy gyors, határozott mozdulattal elővethető / visszahelyezhető – a gép legyen kikapcsolva! A cserélhető előlap lemondásához már nehezebb melő, először kézzel feszegessük, majd bevetelünk egy húszforintos – végül megadta magát anélkül, hogy kitéperedni volna vizualizálni jóval egyszerűbb).

A gép környékén kinezelődtek magunkat, vessünk egy alapos pillantást az irányítóra. A kontrollerről ordít, hogy ki volt az apukája: az első Xbox kontrollér, nem a hatalmas első verzió persze, hanem a kisebb, kézzel állóbb második, a Controller S, annak minden hibája és kényelmetlensége nélkül, okos és kézzel állóbb megalkotással. A lefelé / felfelé gomboknak búcsút mondhatunk, helyettük megjelentek a felső (LB / RB kódnevűre hallgató) vállgombok, közvetlenül a korábban megszokott ravaszok (LT / RT) fölé pozícionálva. Az analóg karok aszimmetrikus elrendezése (a bal oldali mozgásban, a jobb oldali alacsonyabbban) maradt, az A / B / X / Y négyest szintén a megszokott helyén találjuk. A kontrollér középből kidudorodó Xbox Guide gomb újindást, és sok szempontból a Ring Of Light kistestvére: a megnyomásával káprázol is eletré tudást kelteni a konzolt (aranyos funkció, még akkor is, ha én általában amúgy is a gép közelében tartom a kontrollert), sőt, ki is tudjuk kapcsolni a segítségére. Az ilyenkor káprázol felmerülő – és mi van ha jöttek közben véletlenül megnyomtam? felállnak a laplaponak – egyrészt hozzon kell megnyomni, másrészt pedig a gép külső rólaköré, hogy te most tényleg ki akard-e őt / kapcsold, csak nem zavarodsz. Az Xbox Guide nem csak a ki / be kapcsolásra, hanem a doshboard (játék közbeni) behívására is szolgál. A kontrollér – mint ahogy korábban

is jeleztük – két féle „izben” érkezik: lehet vezetékes, és vezeték nélküli. Egysszerre négyet használhatunk belőlük, gyakorlatilag bármilyen elosztásban (négy wireless, két wireless + két vezetékes, és így tovább...), a kontrollerek számának maximum – a vezetékes modell esetén – a rendelkezésre álló USB csatlakozók száma (három darab) szab korlátot. Ha több kontrollérrel nyomolunk, az Xbox Guide kap egy újabb funkciót: az (itt is) négy szegmensre osztott fénykör jelzi, hogy a négy irányító közül hányas számú tartjuk éppen a kis kacsánkban. Az Xbox Guide gomb mellett – a két oldalon, szimmetrikusan – találjuk a jó öreg Start / Back párost. Ott van még a D-Pad is persze – egy vonalban (és könnyen elérhetően) a jobb analóg karral.

A wireless kontrollér esetében felmerül a tartósság kérdése – mennyi ideig lehet használni? A vezetékes nélküli irányító két darab (AA / újratölthető) elemmel üzemel, a hivatalos specifikáció szerint kb. huszonöt-harminc órát bír ki egy feltöltéssel. A hivatalos specifikáció nem áll távol a valóságtól, nálam első nekifutásra egy hélig bírta, rendszerese, napi többször nyúzás mellett. Korrekci időtartam, plane, ha figyelembe vesszük, hogy (sok korábbi sorstársával ellentétben) a rezgő funkciót sem spórolták ki belőle.

Milyen az irányító működés közben? Jelenltem: klassz! Nagyön jó ki kontrollér ez, rendszeren össze van rakva, jól néz ki (a jelenlegi modellek fehérek, szürke has-csíkkal), hosszú távon is kényelmesen simul a kézbe, a mérete pont rendben van (egy sóhajnyival kisebb, mint az S kontrollér), az átrendezett gombok kitéjeztetést jót tettek neki. A headset befogadására továbbra is alkalmas (ott a csatlakozó a szürke alsó részen), egyetlen megfigyelés lehet csak felhozni vele kapcsolatban, és az is a szórakozáshozozás kategóriájába sorolható – mivel fehére, könnyebben és láthatóbban piszkálódik. A kontrollér egyébként gond nélkül baphozható rá bármilyen, USB porttal rendelkező PC-re, a driver letöltése / telepítése után itt is teljes értékű irányítónként használható.

A géphez igény esetén raklapony egyéb tartozékok vásárolható. Az inkább kiegészítő szerepet betöltő új előlapok kívül Play & Charge Kiter (játék közben töltethet a kontrollert), bonusz elemcsomagot (ha lemerül, és gyorsan kell egy másik), plusz headsetet, VGA kábelt (ha monitorra akard kiáztani a gépet), Wi-Fi Network adaptert (a vezeték nélküli hálózati csatlakozóhoz), és (már most) egy rakás „utángyártott” elszeszoztó vételezhetsz.





FIFA 06: Road to World Cup 2006



FIFA 06: Road to World Cup 2006



Project Gotham Racing 3



Project Gotham Racing 3

ra-formázva tudjuk átalakítani a főszereplő kishőjét – és az ezalatt a formákhoz igazított puzzle-ábrák és harcoltak felük szembe megunkat. Kicsit Zelda, kicsit klasszikus Rare-ugrabugra – aranyos, szerethető játék. Grafikai szempontból néhány helyen nagyon szájatát tud lenni, igaz színes-szagos világát, és masszív, sok ellenfelet felvonultató harcokat nézhet a játék. A Kameo tipikusan az az anyag, amivel nem szabad sietni, érdemes körülnézni, és elcsodálkozni egyet a környezetet a szépségén. Negatívumaként a viszonylagos rövidségét (erős 10 óra), és kis sé elkapkodva implementált kooperatív multi szokatlanul kelletlen. Még mindig Rare, és még mindig egy jó régió készítő játék. **Perfect Dark Zero.** A PDZ-t elég sokat nyitottam, és nagyjából egyetértetek a róla máshol írt lakulati vélemény főszerzővel: jó kis játék, de lehetett volna jobb is. Joanna Dark kalandja kissé lassan indulnak, a játék a feleltéző perőg fel igazán, és a sztori is lehetett volna valamivel erősebb. Aki új Halo-ra számít, csatlólag: a PDZ játékmenete teljesen más, jóval lassabb és megfontoltabb, helyenként erősen támaszkodik a Joanna által használt trükkös kis szerkenyűkre, több kísérő / lefedési / lopakodási feladatot hajti a nyakába, a mozgásteret néha szűkítő tokozatlanság komoly szerepet kap fedezéskébe vonulás (külön gomb van rá). A PDZ nagy pozitívuma (számonra, lehet, hogy sokan pont ezért húzzák majd a szájakat), hogy húz maradt az N64-es előzményéhez – izé, utózmányához, a PDZ prequel – klasszikus, néha nem is kicsit olasz-kul FPS. A grafika vegyes, néha egészen elképesztően bír kinézni, máshol meg kikandál a lóba – az a lóba, ami játékok eredetéről (talavá már majdnem készen voltak Xbox verzióval, azt „húzták fel” nehezen színtre) árulkodik. A multia nem nagyon lehet rossz, bővebb játékmód és opció kínálva van rá). A leendő vásárló, XBL-en egyszerűen harmadikként lehet egymásra lovászni – a PGR3 mellett maustság az a legnépszerűsőbb Live-os X360 játék. Hahaha, elértük a lényeghez: **Project Gotham Racing 3.** A

PGR-széria régi szerelmem, szerettem, amikor még MSR-nek hívták Dreamcaston, szerettem az első, és (különösen) a második Xbox-os felhőst – a harmadik epizóddal sincs másképp. Szerintem jelenleg ez a legjobb, legcsinosabb, a X360 képességeibe legmélyebbre ásó játék. Az alapok változatlanok, a korábbi részekben megismert kudas-rendszer itt is él, és itt is pont olyan izgalmas, mint korábban volt. A grafika... wow. Wow a pályáknak (Las Vegas éjszaka, istenim, de szép...) wow a kocsiaknak és így általában wow az egésznek. Soha, sehol nem láthatnál még ilyen részletesen felépített járgányokat (80-100 ezer poligon per out), a locsiból kidolgozása szuper, előbb a nézőből valami kegyetlenül magába szippantó élmény vezetni – az oblokúvong kuszódik, ki tudsz nézni oldalra – a Brooklyn hídán suhansz át New Yorkban, bal oldalon felütnék a felfokarcolók – pazar látvány, pazar! A Gotham TV-vel felturbózott Live-os mult abszolút meggyőző, remélem a jövőben megjelenő X360-as autósversenyes is hasonló opció / lehetőség kavallatát tudniának a nyakunkba azen a tén. **A FIFA 06: Road to World Cup 2006-ról** már nem tudok ilyen teljesen nyilatkozni: szinte mindenhol lehozhat (néha nagyon, létezik 2 / 10-es értékelés is...), és engem sem győzött meg. Tartalmaz keveset kínál (nincsenek klubcsapatok, csak nemzeti válogatottak), elkapkodott, grafikaig feleslegesen színt lépő (a játékos-modell részletek, de műanyagok néznek ki), helyenként sebesség-problémákkal küszködő játék az X360-as FIFA – az idei felvonás remélhetőleg jobb lesz.

A szintén EA's **NFS: Most Wanted** rendben van, a kocsi és az elfutás, feljövés, a károztörés is nő – de nem néz ki zadikálisan jobban, mint pl. az Xbox verzió, és a framerate-problémák itt is fel-fel ütök a randa kis fejüket. Nagyon szerettem volna kipróbálni a **Condemned: Criminal Origins**-t, de lapzártag sajna nem jött össze, így kénytelen va-

gyok a külső véleményekre hagyatkozni: a Sega / Monolithi darab hangulati nyomozás-ültegelős játékát a legjobb helyen magas pontszámokkal jutalmazták a pozitív oldalon a remek hangulatot és a brutális kézelőharcokat, a negatív szekcióban pedig a rövid játékidőt, és a kis önméltó játékmenetet sorolta fel. A Condemned nagyon jól néz ki, később mindenképpen szeretném rátenni a mancsomat.

Huh, azt hiszem egyelőre ennyi elég a játékokból – lenne még miről írni, de mivel még úgys visszatérünk minden addig megiegné X360 játéka (lesz formájában) nem fogom elvenni a kollégák kényerét – a lényeg megvolt. Összefoglalva: változatos, több minőségi címet felsorakoztató, a korai vásárlók igényeit majdnem teljesen kielégítő játékoskínálatot tartott az Xbox 360 – a Halo-hoz hasonló „gyilkos applikáció” ugyan nincs köztük, de a változatoság ellensúlyozza a hiányát.

A játékok kapcsán érdemes pár szót szólni a visszafelé kompatibilitásról, azaz arról, hogy tudsz-e játszani a régi Xbox játékaiddal. Röviden: tudsz, de nem mindiggyikkel. A kompatibilitás emuláció útján lett megoldva, az emulátor pedig (még) nem visz mindent – a listán jelenleg több mint 200 játék szerepel, a kínálat bővül – decemberben került fel pl. a teljes Splinter Cell széria. Az emuláció minősége és sebessége nagy általánosságban korrekt, vannak problémás címek (Ninja Gaiden), de a két Halo például teljesen jól fut. Az emuláció szebbik oldala: 720p-re felkálázva, élménnyel csinosíva élvezhetjük a régi címeket.

A JÖVŐ

Mire számíthatunk az előtűnik álló évben? Leginkább jó sok játékra. Az év első negyedében bufnak a premiert leköcs címek: lesz rombolós-száguldozós **Full Auto** a Segától, **Ghost Recon: Advanced Warfighter** az Ubisoftól, **Battlefield 2:**



Kameo: Elements of Power



Kameo: Elements of Power



Modern Combat, Burnout Revenge átiratok és harmas számú **Fight Night** az Electronic Arts-tól, tavasszal jön a GTA trónjára pályázó **Saint's Row** a THQ-tól, folytatódik a Test Drive sorozat (**Test Drive Unlimited**), habár most megyünk a **The Outfit**-el, a sötétben akciózunk a **Splitter Cell: Double Agent**-ben és zombikat darálunk a Capcom **Dead Rising**-jében.

Jönnek a gép japán sikere szemponyjából sorsdöntő helyi fejlesztési játékok: **Ninety Nine Nights** Mizuguchitól, **Blue Dragon** és **Last Odyssey** Sakaguchitól. Japánból kapunk még látványos mechas akciót (**Last Planet**), látványos akció-RPG-t (**Cry On**), látványos mágikus-boszorkányos akciót (**Butterfly Witch**). Márciusban **Elder Scrolls IV: Oblivion**, az év második felében pedig **Gears of War** – izgalmas, a konzol mindelőbbi beszerzésére csábító címek.

2006-ban befut a HD-DVD kiegészítő, és a tavalyi E3-on beígért, videocheatet és egyéb huncutságokat is lehetővé tevő, az EyeToy-al versenyebe szálló X360 kamérai is kosáriba pakolhatjuk.

2006 nagyon fontos lesz az Xbox 360 sikere szempontjából: jelenleg a kindát korlátozza a kereslet (kivéve Japánban), de az nem marad örökké így. Az amerikai kiskülv 1.4-es kapcsolási ráta (négy megvásárolt játék jutott minden eladott X360-ra) impresszív – 1: 0.96-os japán érték már kevésbé. Az Xbox 360 rendelkezik a potenciális siker összes komponensével: erős hardver, széles szoftver támogatás, ígért first-party címek, remek online szolgáltatás, versenyképes ár. Nagy feladat: 2006 végéig el kéne adni belőle világviszont 10 milliót – nem csak feladat, ez egyben a Microsoft Nagy Terve is – komoly felhasználói bázist kell léptetni a Playstation 3 rajtjait, és kíméletlenül haroló hűzócímekkel csökkenteni a konkurens

gépek premierje körüli hisztériát. Halo 3 idén novemberben? Róppant valószínűtlen – inkább majd jövőre. A feladat teljesítéséhez nincs lehetetlen szükség a Halo 3-ra – rengeleg jó játéka van szükség, és a japán hűdőlés kiépítésére. Ha az Xbox (ismét) megbukik Japánban, ha év végéig nem sikerül eladni az oda tervezett 1.5-2 millió gépet... akkor a világzinkt 10 millió is valószínűtlen.

Hosszú, véres és nagyon kemény küzdelem áll az Xbox 360 előtt – MOST sikeresnek KELL lennie. A labdát feladobták, elröppent az első bivalyerős nextgen szerva. Izgalmas meccs lesz – az 576 Konzol Judositani fog róla.

XBOX 360 SPECIFIKÁCIÓK

[CPU] Xenon: egyedi IBM PowerPC alapú processzor
Három szimmetrikus 3.2 GHz-en ketyegő mag
Magonként két hardver szál
Magonként egy VMX-128 vektoros egység
1 MB L2 gyorsítótár

[GPU] Xenos: egyedi ATI grafikus processzor
500 MHz-es órajel
48 utas párhuzamos, lebegőpontos shader pipeline
Egyesített shader architektúra
500 millió poligon másodpercenként
10 MB beépített DRAM
Pixel hlratel: 16 gigasamples szekundumonként, 4X MSAA
Shader teljesítmény: 48 milliárd shader művelet szekundumonként

Memória: 512 MB GDDR3 RAM, 700 MHz (egyesített rendszermemória)

Sávszélesség:

22.4 GB/s memory interface bus bandwidth
256 GB/s bandwidth az EDRAM-hoz
21.6 GB/s frontside bus

Adattárolás:

Kivehető 20Gb-os SATA merevemez
Opcionális, hatvannégy megabájtós memóriakártya

Adathordozó:

12x Dual Layer DVD meghajtó: DVD-video, DVD-Rom, DVD+R / RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD és JPEG PHOTO CD támogatás

Audio:

Dolby Digital 5.1 támogatás
48KHz, 16 bit hangsv támogatás
320 független kiörműtő csatorna
32 bites feldolgozás
256x feldolgozás
WMA codec

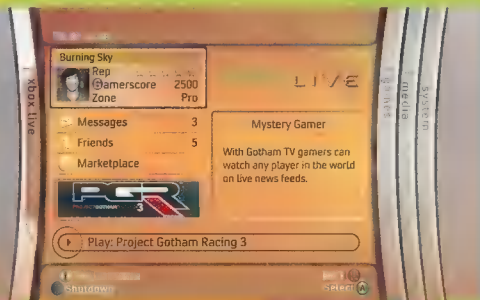
Kontrollerek:

Összesen négy, wireless vagy USB 2.0 porton keresztül, USB porton maximum három

Egyéb:

Külső szórakoztató eszközök fogadása USB porton keresztül
Zene / kép / videó stream Windows XP vagy Media Center Edition PC-kal, Opcionális 802.11 Wi-Fi támogatás, Cserélhető előlap

Liquid



Az új 50 Cent albuma a zene és a film világában is nagy sikert ért el. A 'Get Rich or Die Tryin'' című albuma az egyik legújabb és legizgalmasabb album a zene világában.

Az új 50 Cent albuma a zene és a film világában is nagy sikert ért el. A 'Get Rich or Die Tryin'' című albuma az egyik legújabb és legizgalmasabb album a zene világában. A film világában is nagy sikert ért el, hiszen a 'Get Rich or Die Tryin'' című filmje is nagy sikert ért el. A film világában is nagy sikert ért el, hiszen a 'Get Rich or Die Tryin'' című filmje is nagy sikert ért el.

Az új 50 Cent albuma a zene és a film világában is nagy sikert ért el. A 'Get Rich or Die Tryin'' című albuma az egyik legújabb és legizgalmasabb album a zene világában. A film világában is nagy sikert ért el, hiszen a 'Get Rich or Die Tryin'' című filmje is nagy sikert ért el. A film világában is nagy sikert ért el, hiszen a 'Get Rich or Die Tryin'' című filmje is nagy sikert ért el.

WHAT'S UP GANGSTA?

Az új 50 Cent albuma a zene és a film világában is nagy sikert ért el. A 'Get Rich or Die Tryin'' című albuma az egyik legújabb és legizgalmasabb album a zene világában. A film világában is nagy sikert ért el, hiszen a 'Get Rich or Die Tryin'' című filmje is nagy sikert ért el. A film világában is nagy sikert ért el, hiszen a 'Get Rich or Die Tryin'' című filmje is nagy sikert ért el.



„S MÉG MI LÁTSZIK A BOKORBÓL? LÁTSZIK EGY TÜSKÉS HÁT!”



Elég furcsa dolog az, hogy valaki egy sündisznót választ szuperhősnek. A tükör malac aranyos persze, meg minden, de az egyetlen hiányt, amire alkalmasnak tartom az az, hogy kiáll az országútra és a környezetszennyezés ellen küzdele kiduránja az arra járó gépjárművek kerekét. De erre is csak a világ sūni képes, mivel éppszó rákonni inkább a rajzfilmekben szednek almat meg ilyenek, és nem kockáztatják a lelkeiket holmi magasabb rendű célokat. A Sego mégis út választotta egyik legfőbb kabala állatúl, és nyomtatta is kegyetlenül az amúgy félték kisemlőst mindenféle kalandokban, Sonic the Hedgehog néven. Erre Martin is visszaemlékezhet, mert Jordvino felvett beszámolókapokban nyoma a kamerák előtt a szomszédokat az akkor még jól menő királyi tévében, és hozta be a közudvalba az azóta kultikus szintre emelkedett „szegaszok” hangzatos kommunikatív megnyilvánulást, egyszerű szóval közönsémet. Részemről a sūnikulcsa nem váltoit ki túl nagy érdeklődést, mint ahogy a konkurencia, Dévényi „elintézi” Tibi bácsi által fozavizált nintendocós Mario sem a telenit teki katonáival. És most, hogy jól előttem magam a sūn és a csőves fickók rajongói előtt, lássuk a medvét (disznót). Fent váltoit tudatfáziságom miatt egyelőre azt hittem, hogy a sündisznó árnyékáról van szó a játék címében, de hamar felvilágosodtam, hogy magát a sūnt hívják Shadow-nak. Később aztán valami derengeni kezdett bennem, hogy o

jó oldal viszont mindig változik, és általában a Sonic világ jól ismert alakjaival találkozhattunk a feladatok kapcsán. Röveget az első pályán például megvált a híres Sonic-kal, ki segítségül az kéri, semmi bűntünk meg 45 kóródót, vagyis a megszóló Black Arms-erőt. Black Doom és a szeme persze ennek nem örül, és fel is szólítja Árnyékok gyalgón, hogy a bántalmazza a katonáit. Szerinte inkább a GUN (Guardian Units of Nations, nemzeti védelmi egységek) so-ri kény megrikilánunk, amit meg Sonic nem díjaz. Ez a kettősség persze fennmarad a pályákon, hiszen mint írtam volt, ez az elő-
zatos továbbjutási me-
dus lényege.

Am a furto-

agókat érintünk meg. Ellenben a két értelemzeren a jó, a hős, vagyis a Hero cselekedeteinek jutalmaként feltűnők. Ekkor a megszóló erőt vagy Eggnan gépeket verünk el, szűverünk Black Arms cuccokat és mérgező növényeket, stb. Ha pedig valamelyik mérőt feltáraztuk, akkor a Chaos Blast és Chaos Control nevű szuperszorgókot kapjuk meg rövid időre, némi sérthetlenséggel vagy végletlen lösszel egyetemben. En ezeket a szuper akciókat csak atomháld néven illetem, miközben a Háromszóggal (Xbox-on Y) aktív-
valva tanúja lehettem az Erinoceus Segesus rejteit képpesség-



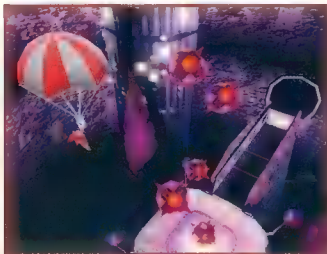
leakúra a Sonic Adventure 2 vége felé tényleg fel egy vidke időre. Szegény olmaszó viszont a játék kezdetkor imigyen szertefoizottak ama reményeim, hogy többet tudok meg róla arról, hogy Prof. Gerald Robotnik titkos laboratóriumában látott napvilágot, mint a Legiókételetesebb Létforma. Feltűnt viszont az intróban az előzékeny és kedves Black Doom nevű egyén, aki a hét Végzet Krisztály visszazserzésére árán megígérte, hogy visszaditja Shadow emlékeztetést és identitásváltoit. Winczok alatt Westopolit mindenféle szörnyek a zék szállítják meg, jól lerombolva mindent és terrorizálva a lakoságot. A feladat tehát elméletileg adott: harc a szörnyedvények ellen, közben pedig ügyeskedve gyűjtögetni a hét krisztályt és a hagyományos aranygyűrűket. Ez viszont csupán a játékok alapját kívánvalozza elmagyarázva, mivel az előzagos játékmene-
tet a 22 pályán, és a 10 lehetséges befejezés valamivel mélyebbet jelent, mint menni, gurulni és harcolni egyiskón.

A lányszó ugyanis az, hogy egy pályát általában háromféle módon csinálhatunk meg. Az a legegyszerűbb, ha végigmegyünk az elejétől a végéig, amit szokszóval Neutralnak nevezhetünk. Ekkor a kapunk természetesen egy befejezést, de nem használtuk ki a legfontosabb dolgot, a missziókat! Ez ezen küldetés nem ám csak afféle hagyományos tennivalók, hanem jellemzően erőteljes a jó és rossz oldalra tagolódnak, hogy a Shadow-t irányító fiatal átérzeze döntéseinek súlyát. (Tegyük hozzá, hogy a mai fiatalok többsége GTA-n erősíti erkölcsi alapját, és a a legfőbb bűnéte, hogy ama játékokban nem lehet a sūnnal vesztelen járkelkelni a testőrlővel (baszall! új) megnevelni, pénzükkel elszelni, és zék után levezetni.) Küldetésnek gonosz oldala adott, mivel a Black Doom mindent látsz szemé követ minket, és horgihurut effektes hangján ellát minket instrukciókkal. A



gas játékteverző bűcsit még egy adótelékel szolgálunk arra nézve, hogy a jó és rossz oldal megkülönböztetést nyerjen, és ez a képen lent látható piros és kék mérőcsíkban nyilvánul meg. A GUN a rossz oldal, és gonoszokdusunkat jutalmazza, ha piros egységeket verünk, az árthaton kárnyezeten vagy ájuleteken próbáljuk Shadow erjét, vörös gáz lélegzőt meg, sejtünk a Black Arms erőknek vagy Dr. Eggnan (igen, itt van ám az örül tudós is) gépezeteinek, esetleg sötét energiával teli piros energi-

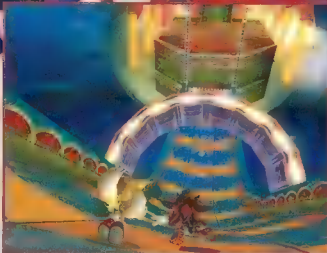
nek. A kétféle missziót és az arany középutat igen könnyen előhívhatjuk, az iránygombok segítségével, amikor is az ezt reprezentáló karaktert a megjelenik, néha segítve is minket nehéz utunk során.
Az irányítás többi lehetősége sem oly nehéz. Tudunk ugrálni (le-nyomva tartva a gombot nagyrabbat ugrunk), abból kiondani célirányosan, gurulni nagy sebességgel, tárgyakat emelhetünk ki és cipelhetünk, és természetesen harcolhatunk is. A harc viszont nem csak a



megszűn testi erejére épít, mivel a leűrt vagy megsemmisített ellenfelektől elszedhetők a fegyverek (GUN-katapult csak ártalmatlanítani lehet, sőt Shadow bocsi is kér tőlük), a gonosz idegenek viszont likvidálandók), de néha szétvert tereptárgyakban is akadunk valamiféle pusztító eszközre, munícióna. Ezen eszközök általában löfőfegyverek, pisztolyok, géppisztolyok, rakétavetők, idegen sugárfegyverek, de időnként közelharcra alkalmas dardákra és kardokra is akadhatunk. Ezek viszont sajnos gusztautasul beleegnek a tereptárgyakba, előlagnak a falakon, szóval meg lehetne látni, ha valaki haladni, ha az ember érzékény az ilyen apróságok hibáira. Ezenkívül utazhatunk leggyakrabban kék-kék lépegetővel, vagy akár szörnyemadarral is, akik először fél percig látom, azt gondolom, valamilyen ellenség, és beüthetünk például lövegautomatába is, amikor Egman légi flottáját kell leszednünk az égről.

A kezelhetőség és játszhatóság tényezők sajnos nem túl kedvezőek. A legnagyobb bajom az volt, hogy Shadow túl gyors: ha teljesül előrelátjuk a jót, az azt eredményezi, hogy összevissza gurultam meg rahangasodom vele mindenféle eredmény nélkül, csak a szemem fájdult meg a kopogásban. Persze ha sérülünk, akkor szétzúzódnak körben az orronkat, és azokkal is lehet újra összezsújni. A horg végül is jó, ha a célszerű utat nézem, de a fegyverekhez sajnos a target lock, vagyis a célkereszt ellenségnek tartása nincs meg, ezért ajánlatos az alakozó bomb lenyomásával közelkedni kényes helyzetekben, vagy pedig a párgás-gurulás támadás gombot használni és a irány beállításra után felengedni. Párszor rondán káromkodtam is, pl. Egman bassz harcolni, amikor a hatalmas Egg Breaker ellen próbáltam valamilyen rahangadort kilátolni, de a rohadt négytűzős típusra nem mindig azt csúdló, amit én szerettem volna. Ambóh az azt nézzük, akkor a 2D-a Sonic-ok (és általában is) 2D ügyességi, platformer vagy jump 'n' run cuccok) még mindig sokkal jobban kezelhetők, mint ezek a 3D-be átkényszerített változatok. És azt nem a retro divat majmolásként mondom...

Gratifikáció egy nagy szám szégyén



MARTIN BELESZÓL!

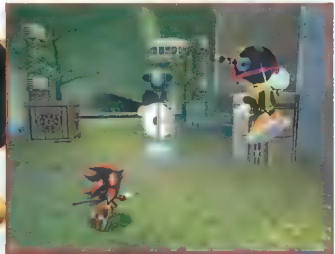
himmm... A
nem... Haroz... nem... Aki is...
merle...
na... az... a...

Shadow világa. A pályák szűkek, és abszolút lineárisak. Nagyon kevés az olyan hely, ahol némi választási lehetőséggel is akad a továbbmenetnél illetően. Gyakori az akadózás is, bár nem életszélyes szinten, de egy ilyen primitív világot kaszáló motorról azért nem várom el az ember eme gusztautaságát. Sőt, még állítom valamiért, mire olyan renegó tudára effekteket fegyveriztem meg (PS2-n), mint amik a PS1 korszakban voltak megfigyelhetők a tréhány poligonlisztások kezelése miatt. A tőj is teljesen közepes színvonalat képvisel, de azért vegyülnek a zórt terek és a nyílt, lógas vidékek, ahol párszor feltűnik a klasszikus loop-forma, ami a Sonic gamek egyik igen jellegzetes építőeleme ugyebár. Sajnos a robbanás, és egy éppen tornádó effektek sem elegek arra, hogy felhúzzam a

grafikát a jó szóba. Viszont a szavazatlóság kinyúl jó, mivel egyrészt a pályák többségét három irányban is elhagyhatjuk, hogy megjelöljük a végző igazságokat arra vonatkozóan, ki is valójában a szétlő szűcs. Viszont minden befejezés más és más igazságot jár fel, amikkel kiérőhetjük, ugyanis ha megvan az összes, akkor a legvégén, extra misszió az, ami felled a teljes valóságot. A kéjtákos mód azoknak ajánlott, akik hoverjukkal osztott képernyőn kívánnak némi időre menő, karika gyűjtős versenyt felvinni.

Az egész gamét pedig azoknak az egyéneknek javaslom, akik szó nélkül leessék a polcra mindazt a dűzöt, amin a szava arról sün virgorg valamilyen formában. Sőt, akik ezenkívül még speció Shadow PS2 kontrollert is beszámlyalhatnak a játék mellé, formás, gömb alakú tartódobozban!

Dzsonic



SHADOW THE HEDGEHOG

SEGA

XBOX, GC

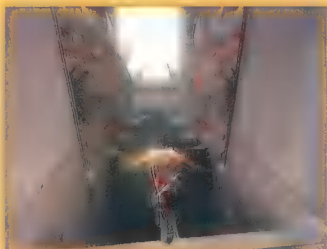
1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...
6. ...
7. ...
8. ...
9. ...
10. ...

...
...
...
...
...
...
...
...
...
...

...
...
...
...
...
...
...
...
...
...

...
...
...
...
...
...
...
...
...
...

...
...
...
...
...
...
...
...
...
...



ébred, aminek vonalát mindenütt a hajójának darabjai borítják. Fel-tápaszkodik, majd azon nyomban a Császárné felkutatására indul, akiről meg is talál a sekély vízben... már sietnie is a segítségére, de meg-érkezik két furcsa páncélos harcos magával vízá a helyet. Prince kö-veti őket, s egy idő után rá is bukkan Kaileena életlen testére... bosszút fogad.

TÚLON TÚL

Természetesen eddigre már rég kilyvongok az előre leírtól bevezető animáción, s magunk vehetjük a kezünkbe az irányítást. Bizonyos vagyok benne, hogy semmiféle eltérést nem fogunk tapasztalni a korábbi részekhez képest a tapasztalt rajongók, legelőször az irányítás és a játék felépítése tekintetében, mindenestre azért tekintünk át, hogy mi mindent tanul meg a Herceg, mire megtalálja a Császárné holttestét és bosszút fogad (PS2 / Xbox sorrendben). Először is a bol analog karral lehet mozgatni a karaktert, a jobb analog kar a kamera látószögének a finomhangolásra szolgál (lenyomásra a kamera beugrik a karakter háta mögé). Az X (A) gomb a bukfevre, emellett a platformok végéről történő elugráshoz is, ugrásra szolgál. Az ellenfelek által elszórt – másodlagos – fegyvereket a Kor (B) gombbal vehetjük fel, dobhatjuk el vagy le, azokat a Háromszöggel (Y) vehetjük használatba. A Négyzet



PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES

Nem tudom meddig használható még a Playstation 2 – Xbox – Gamecube tróno a „jelenlegi generáció kifejezés”, mindeneset- re akárhogy is nevezzük összefoglaló néven őket, a lényegben ez nem sokat változott: ezen háromra immáron a harmadik Persia Herceg-játék jelenik meg. Rendesen belehúztam ám az UBI Soft: három év, három PoP-játék. 2003-ban Prince of Persia: Sands of Time, 2004-ben Prince of Persia: Warriors Within, 2005-ben Prince of Persia: The Two Thrones. Tegyük hozzá mindhárom game megjelenési dátuma ügyesen – és nem véletlenül – a korábbi időszakra esett, a tavalyi év- ben ráadásul már PSP (Prince of Persia: Revelations) és Nintendo DS (Bottles of Persia of Persia) platformon is tisztelést kaptak a Herceg. Beval- kon az első két klasszikus 2D-s rész kivételével egyetlen PoP-játék sem jött zomban a sorozatból. Az igazsághoz és is hozzátartozik, hogy a tesztalánnyal való ismerkedésemel megelőzően – s lehet, hogy egyáltal- annak vesztre – totam végig a SCEA God of War című remekművét. Nem kellett volna...

A bevezető animáció által élénk történetet szerezni (a kifejezetten ir- niald szinkronhang) Persia Herceg békésen hajózik hazafelé, Babalon városába, a felkelte Kaileena-val, az idő Császárnőjével. A város közelébe érve szörnyű látvány fogadja az útj: fés sajnos már- most, a kezdetek kezdetén unszimpatikus karaktertől) úrszorgot, amennyiben a város füstölög, porig rombolt maradványai- ba botlik. A harcok még nem születtek el, csatajaj lármája útj meg fűtet a partok közelébe való behatolásra. Még fel sem eszmél, de hajtóját már táma- das érte, a lángoló roncok közül azonnal menekülnie kell. A portan

(B) gomb az elsődleges fegyverrel történő támadás, de azt érdemes megjegyezni, hogy számtalan – általában most felszólásra nem kerülő – támadási kombináció van, melyet a látóiról részleteibe menően elma- gyaráz. Blokkolni a többfunkciós R1 (jobb) rávasszal lehet. Az R1 (jobb) rávasszal az a tipikus PoP-i felmászásra, ennek a nyoma tarthatónak az idejére lehet a függőleges feltelepülések rohanni, azokat megmoz- gani. A játékokban a korábbi részekből visszakösző elem lesz az időha- nok (használat a L1 (bal) rávasszal), mellyel manipulálható, visszapörge- tethető, vagy éppen lassítható az idő. A dolgok jelentőségével gondolkod- nom nagyon kell elmagyaráznom. Sok feladat megoldásához elenged- hetetlen lesz az R2 rávasszal (felétek gomb) előlírható lefűrészes rávasszal, valamint a madártávlat-nézet (L2 (fehér gomb)), ezek nélkül ugyanis nem minden esetben láthatjuk azt, hogy mit is kellene pontosan csinálnunk, vagy merre is kellene mennünk.

A támadásoknál két fontos dolgot illik még megjegyezni: egyrészt fon- tos, hogy van egy speciális gyorsátadás mód, egyfajta kivégzési fű- tásnak is nevezhetünk öklünket. Amennyiben közel lopakodunk egy el- sőtérhez, akkor pillanatokra időre felváltva a képernyő. Ha pontosan ek- kar lenyomjuk a Háromszög (Y) gombot, akkor egy felváltás látnyvas- szupér közelről láthatjuk felváltást láthatjuk, amint a Herceg „keze- lésbe veszi” az ellenfelet. A felváltás lejárta után közben bizonyos időközön- tül három alkalommal felváltást élteti jelzi azt, hogy mikor kell beavalko- zunk a négyzet (X) gomb lenyomásával. Ha ügyes volunk, akkor az ellenfél a levetésen végzi, ha elrontottuk az ütemet, akkor pedig mi ke- rülünk szivárgó.

A másik lényeges dolog, amit érdemes megjegyezni, hogy hősünk söt- ét oldal, Dark Prince innél jelentős szerephez fog jutni, így itt is ir- nyíthatjuk természetesen. Fegyvere, a lincos korábbi ültelte cucc, hagyották el szem nem maradt száron az alkalmazása során, leg- alábbis az ellenfelek körében. Ráadásul ez a fegyver nem csak külön- fele támadások logonátolásra alkalmas, de remekül lehet vele közle- kedni a platformok között is, egyfajta Indiana Jones-szerűen (Három- szög (Y) gomb!).

AKROBATAMUTATVÁNYOK

Annak ellenére, hogy a korábbi részekkel nemigen foglalkoztam, azt hallomásból természetesen igen jól tudtam, hogy nagyon elfalt, jól si- került 3D-s platformjáték-sorozat a PoP. Erről most magam is meggyő- ződhettem: könnyen elsajátítható, magától értetődő kezelésemnek és hihe- telen módon átgondoltan felépített pályaszakaszainak köszönhetően rendkívül élvezetes játékok sikerül összehozniuk UBI Soft-nek. Mint monom a fán, úgy ugrol kiszáradásról-kiszáradásra a Herceg, gurul, kü- szk-mász, leír-kúrol, felül köz a csúszkai hatalmas magasságokból... s mindeközben persze harcol teljes erőbedobással a városát legyőzni ke- zűlő hadak ellen. A moga nemében tehát egy nagyon jól összerakott játéknak van szó... pörög, soha, egy percre le nem üls, mindig él- vezetes.

Vizsgáljuk meg egy kicsit közelebbről a játékokat kívülről, már csak azért is, mert főként a téren fedezhetünk fel értéket az általam tesztelt Playsta-

tion 2 és Xbox verziók között. Hát igen, az első szembetűnő dolog az, hogy a PS2-es verzió színei túlzottan élénkek, döbbenetes erős mértékben rarasabban fűdik a paletta. A másik kifejezetten zavaró dolog az X-es verzióhoz képest az, hogy bár konstans az FPS, de bizony konstans mértékben alacsony. Magyarul: mindvégig jól észrevehető az, hogy sokkal gyorsabb a megjelenítés Xbox-on. Gyakorlatilag azt mondhatom, hogy bár mindkét verzió pompás, de a Microsoft-plattformra készült verzió sokkal szebb, ha csak a textúrák felbontását vennénk figyelembe, már akkor is toronymagasan veszne a Doboza verzió, de az az igazság, hogy ahhoz még hozzájön az, hogy a vizuális effektek számát és kivitelezését tekintve is messze elhúznak a PS2-es verziótól. Főző pont ez számomra, legalábbis azért, mert tudom, hogy mire képes a PS2 (ezért is említem a God of War). A zenék és hanghatások szerecsére mindkét platformon tökéletesek, ezekre így külön most nem térek ki. Azt mondjuk hozzátesszem, hogy engem - a credits alatt hallható nőtől eltekintve - nem ragadtak meg különösebben, de természetesen azt azért nem mondhatom, hogy rosszszk lennének.

TRÓNFOSZTOTT

Lássuk összességében milyen játékok a PoP új epizódja. Zsír! Igen, olyan játékok, amire nyugodt szívvel adhat a tesztelő nyolc pontot anélkül, hogy

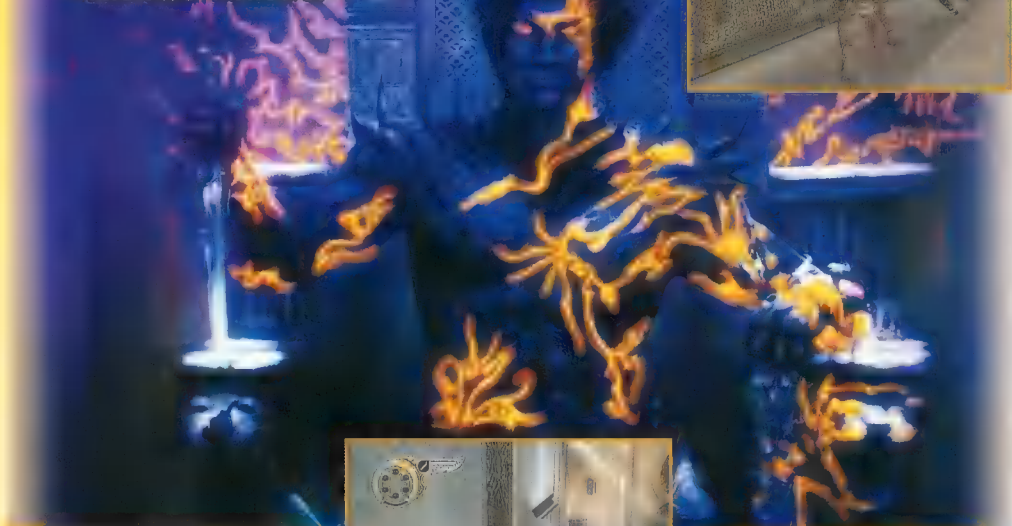
túl-, vagy éppen alulértékelté volna. Öröm vele játszani, mert könnyen elsajátítható az irányítás, pörgős, akciódús, valódi konzolos játék. Bár tisztában vagyok azzal, hogy a The Two Thrones PC platformon is fészteletti teszt (mini ahogy a régebbi részek is fésztelekkel tették már annak idején), de igazság szerint elképzelem sem tudom azt, hogy valakinek a monitor-billentézet-egér trió előtt ugyanakkora élvezetben lehetne része, mint a konzolos dudának, alá kényelmesen belekaszni a TV-konzol dúó elé. Nem mintha bármiféle bajom is lenne a PC platformmal (sőt!), de igazából ez egy véletlen konzolos csoda!

Az általam tesztelt két verzió közötti különbséget mint az az ímélet már hosszabban is ecseteltem előzőkorban a grafika név közötti szemmel mérhető eltéréseken lehetett észrevenni, így most bármennyire is fáj, de fel pontot le kell húznom a PS2 verzió pontozásánál. A God of War (is) már bizonyított, hogy mire képes ez a vas, ha optimális a kód, a grafika. Ez szerintem még csiszolható lett volna, így azt mondom, hogy akiknek mindkét szóban forgó konzolja megvan otthon az inkább a Doboza verziót tegye magáévá. Ez persze nem azt jelenti, hogy a PlayStation 2 tulajdonosok nem fognak ugyanolyan jól szórakozni a játékkal, hiszen még így is egy kifejezetten szép játékról beszélünk, de a game X-en az igazán Kérdés?

[Doe]

sulfocation@japan.co.jp

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES



MARTIN BELESZOL!

Részemről idáig ez a legszórakoztatóbb POP epizód. Tényleg vesztélyesen szép, de nem is ez fogott meg benne, hanem inkább a Tenchu utánérezéssel tettenkedés gyilkolás, ami két okból is szórakoztató: 1 - vajon sikerül-e megcsinálni, 2 - milyen lesz a kivégzés. Kivégzés, igen: a játékok eléggé véres, sőt, kifejezetten brutális, Sidi Herceg módjában pedig már olyanok vagyunk, mint egy húsdaráló. Az Űbi kb. 20 óráig játékidőt ígér. En simán 8-9 között dobni rá.



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

UBU SOFT
XBOX, GBA

Általános
Kiváló
Jó
Kiváló
Kiváló

PS2

1 játékos, dpi II
memoria: 1GB (11.2GB)
audio: 16bit (16.0kHz)

Általános
Kiváló
Kiváló
Jó
Kiváló
Kiváló

XBOX

1 játékos, dpi I, 9 blok

✓ pop-i hagyományok (idő visszapörgetés, platform elemek)
× unszimpatikus karakter, nem egy gow

3 pont

7.5 pont

Battle Borne's COMBAT ELITE

WWII PARATROOPERS

ELLENSÉGES VONALAK MÖGÖTT



1944. június 6. A normandiai partraszállás, vagyis a „leghosszabb nap”, a II. Világháború kufortosságú fordulójának. Jóda filmel és játékkal is inspirál mór az utóbbi évtizedben, és hida a modern technikának, és igazi veteránok beszámolóinak, az egyre hitelesebb alkotások egyre képezek visszazárni a igazi háború borzalmas érzetét. Persze nem szeretném a (kommunikatív által olyanira hype-ol) klasszikus antihiszta filmeket lehozni, hiszen pl. igen nagyra becsülöm a '62-es Leghosszabb napot, ami annak idején hatalmas filmek számított, és szinte mindenki szerepelt benne, aki Hollywoodban kicsit is számított. De persze a Ryan közlegény... vagy az Eli alakulat már első ránézésre is realisztikusabb képet ad.

Persze a szívetegnek nem csak kámpólról lehetek a D-Day napján a partraszállásról, hanem egy nagy részük az ellenséges vonalak mögött dobák ki repülőből. A szerencsések kétségbeesetten földet értek éltetőanyagokkal, a többiek pedig még a levegőben agyonlőtték légvédelmi ágyúkkal.

A **Combat Elite**-ben is egy partraszálló katonától van szerencsénk irányítani, meghozza az utóbbi változat szerint, tehát már jóval a ellenséges vonalak mögött landolunk, náci katonáktól körülvéve.

A játékok furcsa módon majdnem legfeljebb, vagyis inkább izometrikus nézetből láthatjuk, ami leginkább a Baldurs Gate-jellegű játékokra jellemző, nem pedig a háborús színtérre. A célzás teljesen automata, ha a szíved ott irányba tekint bekarint valaki a képre, az rögtön becazoztat.

A pályák kulcsfontosságú szerepet kapnak a medikéket és a köztes begyűjtése, melyek szerencsére a kovács-komparatív ellenére is jól láthatóak.

A **Combat Elite** tartalma nem RPG elemek is, ami kimerül annyiban, hogy az elején több nemzetiségű katonát közt is választhatunk, valamint a pályák után kapott skill pontokkal fejleszthetjük néhány harci tulajdonságunkat.

A küldetéseknek semmilyen különösebb gondolatokat feladatot nem tartalmaznak. Általában csak az irányítói követve haladunk előre a kijelölt helyszín

felé, és aprítottak az ellenséget. Noha egy katonát kísértem, a német testőrök mellett kellett nyújtanom, vagy TNT-eket kellett elhelyeznem adott helyeken.

A csaták kezdetén erősítés meztelen zsoldosok, majd később romok szikra is elhelyezkednek.

Sajnos hiába is néz ki így katonák pofáján a játék, vagyis ebből a kamera nézetből ez nem nagy kunszt, hiszen így szinte megérjük a játék jól nézne ki. Az áttekintő beállításoknál gyakran bezoamol a kamera, és akkor egyből kettő is látszik, hogy minden helyszínt vocak molettek érzését kelt, gondolok itt a papírfákra, kidolgozott terepre, valamint élethelyzet csaknem PS grafikájú babukatonákra. Persze lapogathatunk stílusos a játék megjelenése, így nem szeretném túlozgatni kritikáim. Nagy különbség nincsen a két változat között, amíg PS2-n világosabb a kép és néha alacsonyabb a grafika, addig X-en pedig finomabbak az élek.

A hangefekták rendben vannak, és a zenék is szép változatok, néha szerzők, néha hűesek.

A szinkronhangok viszont hógynak kíváncsiulnak megok után. Pozitívum persze, hogy a náci nem angolul, hanem németül szólalnak meg, de leginkább egy mesemondó bácsira emlékeztetnek, nem pedig kőkemény gonosz parancsok.

Kisit furcsa irányítást adnak egy ilyen háborús játéknak, de meg lehet szokni. Viszonyt háló a rövid látótávolságnak, behatárolnak éreztetik megunkat, a kizárókorláton pedig a játék automatikus célzó rendszerre vagyunk utalva, ami egyszer lennakedashoz vezetett a közelharchoz, és a nagyobb társ-megneklét harchoz. Hóár kezdetben még a túl nehéz a játék, később nagyon is előtérbe kerülnek a játszathatósági problémák. Gyakran csak moztatnó módon megérjük előre, a céljuk a katonákat, és folyamatosan gyűjtenek, plusz gyűjtenek a medikákat, majd röviddel a cél előtt meghalunk, mert checkpontról a képe nincs a pályákon. Gyakran nem is látom, kik lőnek rám, és csak akkor kizsárlatuk vissza, ha már sikerült a kárpályára.

Érdemes ámsy, hogy a páncélosoknál csak belül nézhetél lehet célzni, nyitván azért, hogy a játékok méltótló léjék rá a tankra.

Külön probléma, hogy az utak és az ösvények gyakran lehatároltak, és így nem minden esetben egyértelmű, hogy a katonák, hiba megérjük pont a célpontra irányítva. Noha simán át lehet vágni a beátozások, néha pedig enged tovább a játékok egy akadálymentes úton sem, mert a kijelölt útvonal.

A pályákat, emelvényben Villuszák megunkat a játszathatósági problémák, elég rövid időn belül végigjátszhatjuk, és még szerencse, hogy 50 küldetés is a rendelkezésünkre áll, mert szinte biztos, hogy nem állunk néki újra a játéknak, maximum kooperatív módban egy barátunkkal.

A **Combat Elite** legfőbb hibája mindenképpen a témakörzés és a stílus

törőtsé, pontosabban az ehhez a II. Világháborús témához társított izometrikus kameranézet. Egy fantasy hack'n slash játéknál ez nagyszerűen passzol, de egy lővélőzás háborús játéknál, főleg konzolok, hűsít... nem az igazi. Max a Commando-nál lehet elképzelni, de ott ugyebár számos logikai feladvánnyal is találkozhatunk, és ott van is értelme annak a kameranézetnek, minek után az a sorozat stratégiai jellegű. A **Combat Elite**-nél azonban a semmi ilyesmit nem tapasztaltam. Bőrmelyik katonás FPS tartalmaz legalább annyit stratégiai elemet, mint ez a játék, így gyakorlatilag semmi komolyabb magyarázat nincsen az izometrikus nézetre. Az akció ettől csak gyerekesse válik, semmi háborús feelinget a kölszónáz a stuff. Így hiába is tönk részben igényesnek a **Combat Elite**, az egész próbálkozás elvezér a közepes játékelményen.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

SOUTHPARK INT. / BATTLEBORNE

PS2, X

grafika: közepes
játszathatóság: közepes
szauatosság: közepes
zene / hang: közepes
hangulat: közepes

PS2

1-2 játékos
memóriaigény: 16MB
anatóg (vángól) (dual shock)

XBOX

1-2 játékos

✓ II. világháborús téma, kooperatív mód
× furcsa stílus, játszathatósági problémák

XBOX

PS2

4 pont

Olyan a játék, mint egy időutazás PlayStation 1 világába. Nem egy szemé, de márhára nem érem mit keres itt... mint amikor a C64 végjátékában egyre több garázs-fejlesztést kapunk.

ZATHURA

ADVENTURE II. WALTHER

THE SPACEADVENTURE BEGINS

Képzelmek egy fantasztikus szobakalandját, és ha meg akarjátok látni, akkor meg kell vásárolni a játékot. Aki meg nem, hát ő egyáltalán nem érzi meg, hogy a Zathura egy olyan film, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

Az ilyen film-játékoknál mindig felmerül a kérdés, hogy mennyire sikerül a stúdió játékokat olyan szintre emelni, hogy azok ne csak a képernyőn, hanem a játékban is éljenek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

A történet szerint Danny és Walter egy napon a szobájukban találják meg a Zathura nevű játékot. A játék egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

Walter természetesen szokás szerint különböznek névvel, de a játékban a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

A Zathura meszerzői grafikája a játékban a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

A játékban a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

A játékban a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

A játékban a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.

A játékban a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek. A Zathura egy olyan játék, amelyben a szereplők nemcsak a képernyőn, hanem a játékban is élnek.



ZATHURA

2K GAMES / HIGH VOLTAGE SOFT.

PS2, X-Box

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

PS2

1 játékos, dpl II
memóriakártya (SRK)
anélkül indulhat (local shock)

KBOX

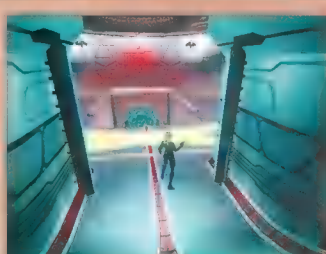
1 játékos, dpl I

✓ meszerzői jól játszható úrkaland szereplőknek
✓ közepes, jó irányítási problémák, rövid

KBOX

PS2

5 pont



jöttek ki a legjobban. Na mindegy, ez nem oszt és nem szoroz a játékok megítélésénél semmink. A harcolgatóhoz még csak annyit jegyeznek meg, hogy ugyan vannak legyereink, de ezek elégséges löszér pocsékolókat is tartalmaznak, így a közeli harc technikák gyakorlására vagyunk kénytelenek leginkább. A legjobban feltehető lezárási pontok nem is érdemes pazarolni embere, olyan sok kell a bátor halálhoz, miközben kisebb a közeli harcra jóval elegendő a felkészültség vereség. Leginkább akkor használunk, ha tényleg célpontot kellett felidézni, vagy éppén a harcban valóban volt a cél. A brutálisabb védek már robbanás elegy, de ritka is. Ilyen Magma területén ugyanis le is tudunk győzteni magunknak, ha kis leletek golyókat rugdosunk és terelgetünk bele ilyen nagy csővelből álló gépezetekbe, de sajnos csupán egy golyóval tudunk deklarációt egyszerűen. A legnagyobb baj talán ebben az egész csatározásban az, hogy nincs célirányos, vagyis általában a legközelebb álló delikvens lesz a célpont, vagy aki közelebb van a leggyereink csővéhez. Van a lövélközlekedés még egy speciális fajtája is, ami tényleg a hibából kerül ki, mert elég hasznosnak bizonyult Aeon a színeken keresztül le és közösen le mint állat, a népek meg csak úgy hullanak körötte. Először is általában a rendeltetési katonákból kerülnek ki, am ez között van a mezei rendőrség ki-ki párosos verzió is, szívesen és lövélközlekedés védelemmel, később masszívabb energiamező mögött bújva, sőt olyan is, aki valami lény gépezetét használja a nyúlásra és ezzel jön ellenük.

A harcok és a ügyességi részek hamar megvalósultak és kellemesen használhatóak lettek. Párszor ugyan meglát az ember, mert mondjuk ellőgja pár lebegő ábránd és 3-4 katonára egyszerűen, de ennyi azért kell, hogy mi csak végighajogjunk a körre: ten mindenféle erőlködés nélkül. Nem tudom, hogy a filmben is van-e, de gyakran nagy dachauk kisebb kiegészítőket akkor harc győztes is, bár egyszer mi elején egy ilyen visszafordított valahonnan jól fejbeneműt, szívesen végigvesszük a pályánál dolgokat. Ő igen, azokkal a nagy gömbökkel is, amiket Aeon is bele kúrt bajni, hogy ilyen módon legyen meg nagyobb távolságról, jussan át energia kapukon, és golyókat át az ábrán a túrból beleszállva. Ez érdekes találmány, de nem tudom, hogy eleve szállító lett volna, vagy pedig csak a lány használatára ílyesmire. Mindenesetre nem-jelen mi evett, mielőtt belemászott, mert elég egy hosszú út egy ilyen mikroszkópban folyozni, és a katonák on tan ki, ahol bemenet. Gondok formából által még egy, az viszont egy kis, drótféle, a végére pedig kinyitnak cölöp, dehát az az irányítás a kórtom autómata öngyógyítókra felett, és nem utolsó sorban módifikaiként egy feladat győztes a város lezárási pontját a győztes hívatat hatalmas propaganda kijelzők képeit (Trevor Goodchild monnyon) lel). A kis golyókat általában nekünk kell elgátrunkuk a megfelelő helyre, természetesen elég, miközben mondjuk kátrázunk kell vele is nagyobb gömbök között, átugrani lézersorompókat, vagy kerülni a védelmi helyreket lövéseket.

MARTIN BELESZÓL!



Szerintem nagy szerencse, hogy a BloodRayne készítője kerül a licenc, ugyanis nem valami idióta, egyáltalán vadonatújok belébe, hanem egy olyan játékos, aki akár a filmes vagy animációs előélet nélkül is élvezhető a BloodRayne 2 szinten simán. Arányosan mi benne a harc és az ügyességi részek, ami a játékhoz valószínűleg vagy a játékhoz valószínűleg, sőt a minden a helyen van, ami a játékhoz valószínűleg a színeken keresztül láthat. Nagy baj viszont, hogy nem felejtünk el a grafikai részről. A legnagyobb gond még a verzió, ami nem is a sok pályán vagy effekt miatt lesz a néha, hanem valami más miatt. Talán ha sok az ember a képen, az tényleg meg, mert pl. az első pályán a katonák folyamatosan akadnak, míg a városban egy magas helyen simán körbenézhettem, látom a lent mászókat ömböket, jömmöket, többi házakat, és simán látom a játékos. Xbox-on talán valamivel kevesebb akadnak, de a mostani mulatságok alapja annyira nem lének ill egyenlő, hogy ez miatt külön értékelni írjuk meg.

En az mondok, hogy például ki, kié a katonák, nézd meg a filmet, mert lehet, hogy bejövök le az a dolog. Értékeltem szerint a fluxus a közeli kategória tetejé eléri, bár vannak helyeségei, amik nélkül kiadható, szívesen és jobb érzés lenne vele játszani. Illen például mi örök rogyatba hazajár, amik inkább parafázis, mivel a hálózat néha a korlátozott diffundálva lebegett, vagy egyéb anomáliát műveli. A színek sem túl jók, jobban összevisszavághatunk volna az árnyalatok. A helyszínek mondjuk ami a tal vez az, de ha a játékos egy zóna városban játszók, ne felejtjük le az zöld vegetációban is kátrázunk, amik hűvös növények kátrázókban. Összességében a játékot miniszálhatunk, vagy am ez szerencsére elég hasznos. Nézegetésük a képekkel szípek, én meg elkészíttem, és elszedtem imi az incredible cikket.

DEBORAH FLUX

AEON FLUX

MAJUS

PS2, XBOX

| | |
|--------|----|
| Ár | 19 |
| Ár/óra | 19 |
| Ár/óra | 19 |
| Ár/óra | 19 |
| Ár/óra | 19 |

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

Ár/óra

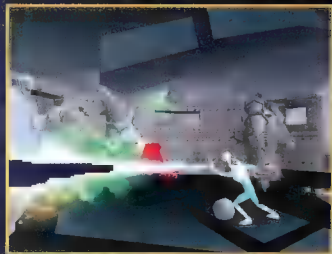
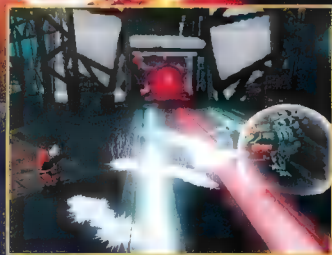
Ár/óra

Ár/óra

EGY DARAB HIHET NINCS BENNÜNK: MÉG MINDIG HIHETETLENEK!

THE INCREDIBLES

RISE OF THE UNDERMINER



A két játékos változtatásának lehetősége gondolom megtornáztatja majd az animációs film kedvelő játékos gyerekegyütét – miután agyonverték két bémót, és kiraboltak három boltot a GTA-ban...

[illegible]

Mr. Dzsoncredible

141

PS2, XBOX, DS, GBA

grafika: ió

| | |
|---------------|----|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (75KB)
analóg irányító (dual shock)

PS2

XBON

1-2 Jálékos, 6d 5.1

- ✓ jól kezelhető és kinéző adaptáció
- ✗ a korhatárt nézve nincs különös hibája

XBOX

PS2

6.5 pont

576 KONZOL



| #52, XBOX | |
|---------------|---------|
| grafika: | Jó |
| játszhatóság: | Közepes |
| szavatosság: | Jó |
| zene / hang: | Jó |
| hangulat: | Jó |

XB0X

1-4 Játekas, online, multi lap
memóriakártya 8mb (88Kb)
analóg iránypól (duál shock)

✓ gauntlet!
× allandósult csapkodás, valamivel feldobhatták volna...

PS2

6 pont



Unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas,
unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas,
unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas,
unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas,
unalmas, unalmas, unalmas, unalmas, unalmas...

MULTI TESZT

playstation 2

CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE™



A Call of Duty széria a személyi számítógépeken elért sikerek után (ha jól emlékszem két kiegészítést is megért a játéknak) igen szép köröket futott be a Finest Hourra konzolokon is, és ú most napig az egyik legjobb WWII-es FPS-nek tartom. A hivatalos / valódi második rész még a tavalyi év vége előtt futott be, mind PC-re, mind pedig konzolokra, úgyhogy, ha kicsit késve is, de megörve semmiképp, most mindkét (az Xbox-ot, és a PS2-est) verziót is nagytólán is felvesszük.

Mivel kezd a padlás kicsit megint a második világháborús belső nézetes lövöldéssel – elég, ha csak a MoH szériára gondolunk, vagy a szegényteljes Brothers in Arms-ra –, nagyon kíváncsi vagyok, hogy vajon a Call of Duty 2 készítői (a Treyarch) vajon milyen új ötleteket dobnak be a középső, hogy tartani tudják az előző rész igen magas színvonalát. Érzésem szerint ugyanis az utóbbi években annyi WWII-es first person shooter nyomtak a képernyőre, hogy talán már nincs is olyan aspektusa a nagy világháborúknak, amit mi láthatunk volna végig, és kis kiegészítés nincs már olyan front, amin mi harcolhattunk volna. Ez utóbbi kijelentés persze nem teljesen fedi a valóságot, de kénytelenek vagyunk benyúlni azt a szomorú tényt, hogy az efféle játékok nem igazán nekünk – magyaroknak – készülnek, épp ezért a játékok helyszíneinek kiválasztásában sokat nyom a latba, hogy a húzós vásárlóerőt képező amerikai és nyugati európai titok azonosulni tudjanak a játékkal, ami általában alapból kizárja a kelet európai frontokat, ahol egyébként is inkább az orosz hadsereg jelenlétével, a korszerű modern haditechnikájával. Még aztán milyen szép is lehet, ahogy Amerikában vadászpontként összeáll a csoda: a nagypapi nyomtatja a Medal of Honor, az apuka Shells-hocokat izzítja, míg az idősebbik – épp eltávoztól – nagybabó fiú pedig a Conflict Global Terrorral próbálja elmagyarázni a kistesónak, mit is csinál ő ott nagy keleti távolban.

Azt ■■■ mondanám, hogy ■■■ játék ■■■ kísérettől elszakadva salongmentesen indít, hiszen az első pályán rögtön beleszaladunk egybe. Tudomásom szerint ez ugyanis a harmadik olyan WWII-es FPS (az első a MoH Pacific, a második a Brothers in Arms első része volt), ahol rögtön az első pályán megpiller az általunk irányított figurát, mi pedig egyfajta visszaemlékezést vagyunk kénytelenek végigjárni a játék folyamán, hogy aztán ilyen vagy olyan formában, utolérjük magunkat időben, és onnantól kezdve való időben folyó események részesei legyünk. A Big Red One egyébként egy néhány főt számláló kis csapat megpróbáltatásait meséli el nekünk. A hét amerikai katonáról a később megnyitja Bonus Menus-ban olvashatunk egy-egy rövid jellemzést, amiből általában a személyes infókban kívül nincsenek érdekes dolgokat is kihámozhatunk, ilyen például, hogy van köztük zsidó származású is, amit így konkrétan leírná még egy játékban sem látom, pedig ■■■ szegény az. A korabeli ábrázolt videókat a Military Channel prezentálta nekünk, amely adó ugyanis valódi katonai felvételek mutatója egész végig, ám ■■■ kommentátoron hallani, hogy már a világháború után született. Azt viszont nem tudtam eldönteni, hogy ez a Military Channel nevű közösség valóban létezik / létezett-e, mivel a megnyitott videókat között a spóknak egy modern változata is, amiben arra buzdítanak, hogy, ha még nincs, kérjük kábel-szolgáltatóunktól a Kartoni Csatornát. Ha viszont csak szópatársról van szó, egész jól megcsinálták. De igazából nem is erre akartam kitérni (és nem is ■■■ X360-os Call of Duty videóra, amiben láthatjuk, hogy a next-gen gépek harminc ember helyett már harminvat, plusz tizenkét robbanást tudnak egyszerre kezelni, ezzel is szép penge éles PC-s grafikával, amit persze imádni fogunk), hanem a játék közbe-



576 KONZOL



ni jelenetekre, amit szervesen kapcsolódnak és összehangban vannak a szereplők előlételei, és amikben számos alkalommal jöttek elő pontok, csipő vagy ironikus megjegyzéseknek lehetünk szem és fülünk, ami mondjuk szerintem még mindig nem fedi a valóságot, de legalább nem olyan száraznak, mint egyes játékok bárgyú poénjai.

Ha az első viszonylag rövidke pályát is beleszámítjuk (és miért ne tennénk, hiszen a készítő is külön megemlíti nekünk), összesen tizenhárom fejezettel találunk a DVD-n, ami először talán nem túl meglepő adat, de mivel a chapterek képeken bázis pályázásra is felbonthatók, és van közöttük olyan, ami még könnyű fokozaton is majd fél óráig tartott lenyomni, összességében elmondhatjuk, hogy a Big Red One az egyik leghosszabb, ha nem is leghosszabb WWII-es FPS! Ez annyit tesz, hogy könnyű fokozaton 7-8 óra, míg kicsit magasabbra lépve a nehézségi fokozat virulásáig leírni a végigjárást idő akár 12-15 órára is felkérheti. (Ami akár a végtelenségig is kitöltődhet a game lobby multiplayer szekciójával.) Igaz ugyan, hogy egyik portán sem találunk osztott képernyőt vagy kooperatív módot, de mind PS2-én, mind X-en akár 16 játékos részvételével hatalmas online csatákat vívhatunk. Érdekeség még, hogy a PS2 verzió a headseten kívül USB-s egér kompatibilitást is kínál, míg az Xbox-os Big Red One HDTV (480p) jelet is képes kibocsátani magából – ez jó hír annak, akit ez érdekel, gondolom.

A játék helyszíneit tekintve túl sok újdonságot nem találhatunk (ami mondjuk nem a készítő hibája, korábban szinte már minden ki lett lőve). A fekete kontinens kezdünk, majd Észak-Afrikából a Földközi tengeret érő pálya Olaszországban, pontosabban Szicília szigetén folytatjuk a náci hadigépezet visszasszorítását néhány pályán keresztül. Majd jön minden amerikai hazai nagy kedvence az Omaha Beach-i partzárlás, aminek a nehézségeivel már az egyik PC-s és PS2-es Moh-ban is szembesülhetünk, de a Treyarch olyan szerencsés módon eladta meg a feladatot, hogy nyoma sincs erőltettségnek a partzárlás küldetés alatt, ami egyébként magasra van a hasonlított játékok idevágó pályáit. Innen már Franciaország és Belgium keresztül egyenes út vezet a sieghéri vonalig, amiről biztos tudnánk, hogy pontosan mi a csonda is, ha érdekelne a második világháború.

Annál változatosabbak viszont a pályák felépítése, és a megadandó feladatok sora. A Treyarch arra való törekvést, hogy a megszokott FPS-től eltérő produkttal álljon elő, már az első részben is jól prezentálta, hogy a hagyományos „megyünk egy emberrel és lövöldözünk” pályákat néha olyan kényesek színezték, ahol mondjuk egy tank lövegnyomába kellett pattanunk, esetleg egy dzsip géppengyérrel találnak megunkat. Ezen úton haladva a Big Red One-ban már a játék legalább negyedik valószínűleg harcosát gépezet / eszköz nyeregben találjuk majd. Ahogy már említettük az ehhez tank lövegnyomába kellett pattanunk, esetleg egy dzsip géppengyérrel találnak megunkat. Ezen úton haladva a Big Red One-ban már a játék legalább negyedik valószínűleg harcosát gépezet / eszköz nyeregben találjuk majd. Ahogy már említettük az ehhez tank lövegnyomába kellett pattanunk, esetleg egy dzsip géppengyérrel találnak megunkat. Ezen úton haladva a Big Red One-ban már a játék legalább negyedik valószínűleg harcosát gépezet / eszköz nyeregben találjuk majd.

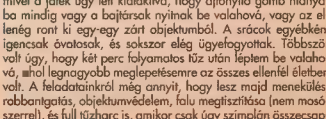
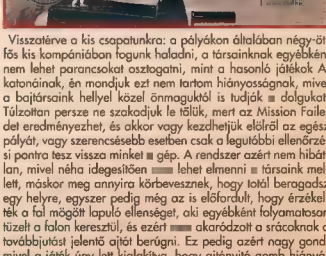
Amíg megérkeznek a szárazföld fölé a kijelölt célpontok megsemmisítése is mi feladatunk legyen, ergo a célzás után a bombát nekünk kell majd kidobni. Egyébként létezik egy a témába vágó film is, ami pont egy ilyen bombázás történetét meséli el, és az egyik legnagyobb című (Memphis Belle, 1990, Warner, rendezte: Michele Caton-Jones, Martin).

mert a Dizon ellandás hívat, hogy hibába kötötté rá a PS2-jére az USB billentyűzet, és hibába írta be, hogy a Shift + III

SHIFT + 2 + 4 + 2, 8”, az istennek sem akar rajta elindulni a feltrénerezett Giana Sisters 2.)

MARTIN BELESZÓL!

Maximálisan meg vagyok elégedve a stílussal, bejártam-jól jártam vele (mindezt verszával), és azt hiszem nem ártok el egy jó lókat, ha az mondom, hogy az X360 verzió egyenesen felelősségelölőltől szől!



nok indultak és az ellenfelek, de természetesen lesz majd sniperkedés, valamint az egyik afrikai faluban egy speciális megkerülő manővert is végre kell majd hajtatunk.

A helyszínekre nem panaszkodhatunk, az már önmagában pozitívum, hogy hatalmas pályákról beszélünk, amiken gyakori, hogy hét-nyolcórás feladatot is végre kell hajtatunk, de ezen felül még nagyon változatos, és hangulatos pályákat sikerült feljuttatni a DVD-re. Nem akarok minden pontot felírni, de hitelesítünk majd temetőkben, szalmakövek között, szárazföldön, falusi és környezeten, porig ramolva nagyvárosban, sivatagban. Ezek egy részét persze már láthattuk más játékokban is, de mégis az érzeti erőltettség, vagy hasonlóságot más játék és Big Red One között. Újdonság, hogy egyes esteleken távozó segítségért kell bemérnünk az ellenség pozícióját, hogy aztán jól le legápisozzák.

Gratifikáció az anyag egész magas színvonalon mozog, főleg Xbox-on néz ki jól a magas felbontású textúrák miatt, bár azért is hasonlítunk egy Far Cry-hoz vagy egy Half-Life 2-ház. PS2-ün valamilyen gyengébb lábakon áll a látványvilág, de még ott sem kell szégyenkeznie a game-nek. A botokat, mint például, hogy egyes házakban oda kerültek az ajtó textúrák, ahol a fal másik oldalán nincs semmi, csak a fal, jól ellenpontozták az olyan apró részleteket, minthogy Afrikában térdaradrágot hordanak – német egységek, vagy hogy egyes épületek a tankos pályákon szétrábotnak. Valamennyi város is a program, hiszen a találatoknál vértesszerű anyag fűzően ki – áldozatokból, és gránátok is nagyon kifutód, mivel néha méreteket repülnek a géppuskafészek védelmében megúj németek. De egyébként is számtalan olyan apró kiciny momentum található a játékokban, amit első nekifutásra talán észre sem vesz: a távolban is kutyagutást, a falakon a hirdeménnyek, plakátokat, a fejszét a kuskában, a temetőben a sírkövek feliratait, a szántás végén a zselet. **mind-mind olyan dolog, amit együttesen tesz ki a leghangulatosabb WWII-es FPS-e a Big Red One-t.** A hangulathoz a körültekintő zajló események kis nagyban hozzájárul az állandó légi csata, a robbanások, lejjük felet elhízó repülőgépek, amik közül jó néhány a szemünk köztébe zuhan le, hogy aztán a pálya későbbi szakaszán megtaláljuk a roncsokat. (Az egyik kedvencem az volt, amikor az utolsó pályán az egyik vadászgép belerongyolt a folyót átszelő hatalmas hídra.) A hangok brutálisak, erősítők ki-köve garatáltnak szétszét a házakról a legvédelmi szék, és egyes pontokon felháborod a fontosabb szerepekkel határolt) környezeti betétek támasztják ezt a pillanat súlyosságát.

Ha még nem untad meg a WWII-es FPS-eket, vagy még csak most ismerkedés a stílussal, a Big Red One jelen pillanatban a legjobb választás.

Csipi M. Lee

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

ACTIVISION
XBOX, GC

1. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.
 2. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.
 3. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.

PS2
 1. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.
 2. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.
 3. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.

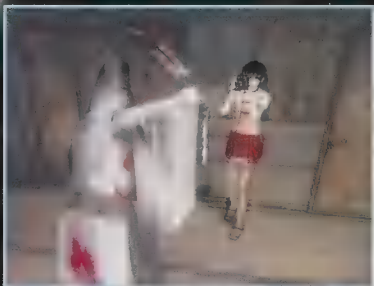
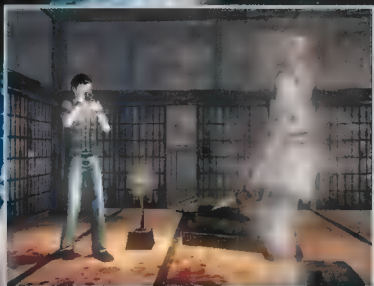
XBOX
 1. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.
 2. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.
 3. A játék a második világháború idején játszódik, a Big Red One ezred harcosai a németek ellen harcolnak.

9 pont

8.5 pont

FATAL FRAME III

THE TORMENTED

[illegible][illegible]

ÍGY KEREK A VILÁG



A cikkében ott bujkál a kisördög: az 576 Konzol történelmének legérdekesebb játékmunkájától vehetné papírra, ha a magazin kerei és fűszereket kénekezdő barátjával, de biztosan irányba tekintette engedély. Valószínű így hangzana: „A We Love Katamaris teljesen olyan, mint a Katamaris Damocis volt. Csak most vadabbul. Pont.”

Aki kíváncsi-bellől ismeri az első részt, most akár ebbe is hagyhatja az olvasást – és felírhatja a beszerzési listájára a kettes számú Katamaris. Mindenki más helyezze kényelembe magát, jólhón egy pohárral a kedvenc italcikájából, és olvasson tovább. A Kozmosz Hatalmos Urától, egy ragadozó labdától, a Pici Hercegtől, és egy még apróbb, de annál lélektelenebb csodától fogok mesélni.

GÖRGETEG

A We Love Katamaris mögött lapuló ötlet egyszerű, de nagyszerű: adott egy ragadozó pályás (ez lenne a Katamaris), egy aprócska, kalapáccsú hős (a Hecceg) és egy egáista, elborult, hívó Apuci (a Kozmosz Hatalmos Urak). Apuka újabb és újabb feladatokat állít a hősre: egyre nagyobb katamarisokat kell összerángatnia. A pályák többsége a mikro-kozmoszban, azaz valahonnan hangyák és gombótok világából indít. Először csak az apróbb tárgyakat tudod a labdához ragasztani, aztán a méret növekedésével egyre nagyobb dolgokat tapadnak a görgőre. Ez a nagyszerű, sőt és először a világra, a gombóc-feladatban, né, valószínű macskákat, zeneiobjekt, biciklit, emberket, autókat, házakat, villákat, kultúrtechnikákat olvaszt magába – hatalmas, minden bekelezhető katamaris válik belőle. A Hecceg pici marad, de mindig ő irányít: a két analóg karokkal egyszerűen dolgozol (mindkettőt a kívánt irányba kell tolod), forgatod a golyóba körül (analóg karok – ellenkező irányba), átugorod a másik oldalra (analóg karok – katt), a flippergombokkal pedig felülrelel képet kapsz. Ennyi. Az irányítás egy perc alatt elsajátítható, hat éves gyermeknek és hatvanéves nagypapának egyaránt.

Az első rész pályái (javított) lineárisan követik egymást, és nagyon hasonló feladatokat pakolnak el – görgöss össze meghatározott méretű katamaris meg határozott időbejárat. A We Love Katamaris szabadda szisztematikus alkalmak: a feladatok viszonylag közelben sorrendben halad végre, a térképnek közeli emberek adták őket, az egyes pályák teljesítésével újabbak nyílnak meg. A golyók a feladatok is változtak: az időtelmes futamok külön megjelentek az objektívoktól kizáró szcenáriók (példá: méretes virág-gombóc gyűrés, lángoló labda felgörgötése) s hegyre, és egy tabortiz lángos labortizás), illetve az elvonatból, egyedi feladatok (verseny-pályák, a föld lekezelő játékos szórakoztatásai is). Az új Katamaris bármilyen csupa a bonuszokat pályákon megtalálhatod a Hecceg unokatestvér (játszóba kerülhetek) válnak, ha felszeded őket), minden feladaton neki lehet menni legelőbb kétszer (új objektívokkal), és minden pályát teljesíthető kooperatív módban is (erről még beszéllek).

SZERELMESLEVÉL

A We Love Katamaris a rajongóknak szól, és ezt egy másodpercig sem titkolja. Sőt az egész történet, az egész játék megírta a rajongókról szól: a feladatokat valójában a Kozmosz Urak az ő kérésükre hozták létre végre végre – a második rész horosnyán hirdeti, hogy ő bizony egy videójáték, megkérte videójáték-felkutatást, és kizárólag azért készült, hogy az eredeti Katamaris kedvelői tovább szórakoztassanak. A grafikai körítés hasonló az első epizódban: minden „lockdown” épít fel, és vadul, szerethetesen elvont. Vizuális szempontból a We Love Katamaris varázslatos: a Monchy Python rajzfilmből indít dráma, az őtől karakterek, a világ a valószínűleg teljesen elvonatkoztatott való – egyenként, darabonként töltve furcsák lennének, de így, színes gombóc gyűrés ábsztrakt bántalmak – még akkor is, ha nyitárával alább nem mindenkinek tetszene az ilyen. Az első rész fenomenális zenei anyagot rendelkezett, a soundtrack a mai állandó vendége az iPod-onnak. A második epizód muzikális szavára sorozta kórusok jutni, a zenék teljesen keverik az experimentális (azaz hi-j-popul), a klasszikus elmerengést az elektronizál és a Tom Jones örökbezu munkájától indít boldokból a gyermekdalokkal. A zene olyan, mint maga a játék: furcsa, magától ragadozó, és imádnivaló.

MARTIN BELESZÓL!

Milyen merészesség (egy Ubi Soft játéknál például azt „arctartáságnak” nevezni) már egy játéknál alig burkolhat „szereplő” címmel illetni – de még mi tudak haragudni a Namco-ra, mert biztos vagy benne, hogy aki párdát állok a második részre, az ezért tesz, mert valóban szeretne nem elvont „fröcsköt” ne vedd meg.



A Katamaris Damocis két fő problémával küszködött – ezeket annak idején (egy éve) szépen fel is róttam neki: rövid volt, és nem hasonlított ki a multiplayerben lakozó potenciál. Ezek orvoslása kerültek, ha nem is teljesen. Több, nagyobb, változatossabb pályá, több játszható karakter (még akkor is – a semmi különbség nincs közöttük – just for fun), pályákban több feladat – a We Love Katamaris hosszabb, tartalmasabb, mint az előző. A multiplayer pedig... Feljött az is, de még mindig a játék leggyengébb pontja. Az első részes már látott, osztott képernyős Versus mód egy sokkal komplexebb lét (egy cél-típusú begyűrés lendít a győzelem felé), a frissen bemutatkozó Co-op pedig érdekes, de néha kilógásos is kaskulus – itt ugyanis az irányítást osztod meg a második játékoskal, a lényeg az, hogy egyszerre, egy irányba mozgassd az analóg karokat – ez pedig a páros szakban futás virtuális megfeleltetés, másodperce pontos koordinációkat igényel. (Egy próbát megér, jól lehet mulatni a közös bémázással).

A LÉLEKGOMBÓC

Miért jó játék a We Love Katamaris? Egyrészt már a címe is piszkos jó: Katamaris = Lék-Gombóc, We Love Katamaris = Szeretjük a Gombócot. És ki is szeretné a gombócot? Mészert mint valóban játék, ártalmatlan szórakozás. Soha nem állt elletlen kíváncsiságot, soha nem csú, soha nem akar megfeszíteni a sikerélménytől. Leülte mellé, és játszott, úgy, ahogy gyermekkorban homokvárakat építettél a játszótéren. Ez a videójáték zenéje, nem valami kizsákkáló generációs kóros, kedves Moore és Allard urak...

A We Love Katamaris egyszerre egyszerű és komplex; vidám, és valahol a legmélyén kicsi szomorú és nagyon telenél. A pályákat átkölt (játékoszati) végiesen párbábesztésről pár másodpercig rajzolt epizódban szöveget meg. Egy kis, kalapáccsú Heccegől szólnak, aki minden órában meg akart felenni Apuci elvárásainak. Híába próbált – nem sikerült. A Hecceg felhött, a Kozmosz Hatalmos Urak lett belőle, és most ő parancsolgat a hának, ő nincs megelégedve soha azall, amit az őtől örökök nyújtani képes. Soha nem elég nagy a katamaris. Van egy pályá, valahol a játék közepén – hova, jól világ, hűsben kell állni. Nincs időkorlát, nincsenek náhasan elérhetetlen helyekre pakolt tárgyak. Van viszont ha, ami előre lapot, gyűrtet. A kis, zöld, szőlőben Hecceg hatalmas görgöl mögött előtt a sűrű hősésben. Nem siet; nem az a lényeg, hogy kész legyen vele, nem akar senkinek megfelelni. Nem nagyot, lenyújtózik kell allokod, hanem szépet. EBBől a Heccegől nem lesz Hatalmos Ur. Ő [ne] megmarad egyszerűen Hecceggel. Mert nem az számít, hogy mások mit mondanak, hanem az, amit Te gyűrsz a saját lélek-gombóccal. Szeretünk, Katamaris!

Liquid

WE LOVE KATAMARIS

EA / NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|--------------------------------------|--------|
| 1-2 játékos | Jó |
| memóriakártya (nem 7SKB), de S1, 169 | Kiváló |
| analóg irányítás (dual shock) | Jó |
| | Kiváló |
| | Kiváló |

1-2 játékos
memóriakártya (nem 7SKB), de S1, 169
analóg irányítás (dual shock)

✓ minden perckijáratban egyedül és imádnivaló
■ az első rész újra, nagyobb méretben.

9.5 pont

576 KONZOL



SEGA®

SONIC
1994

MARIO KART DS



GRAND THEFT AUTO: CITY STORIES ELSŐ RÉSZ

BEVEZETÉS GYANÁNT

A Grand Theft Auto 3 óta két év telt el, amit Toni Cipriani, nem épp önszántából ugyan, de a városról távol töltött el. Liberty City időközben, ha nem is túl sokat, de fejlődött, így még azok is sok újdonságot találnak majd a városban, akik anno rongyosra játszották a GTA3 DVD-t. De természetesen van, ami változatlan maradt, ilyen például többek között a roncs telep, vagy a 8-Ball garázs, ahol némi készpénz fejében, még mindig fontos kis robbanószerekkel szerelik fel a járműveidet. A ultra szuper dizájnos gépkönyvben egész logikusnak még azt is megmagyarázzák, hogy két évvel ezelőtti miert is nem láthatunk az utcákon kétkerekű járműveket. Egyes régi bandák, mint például a Diabolo, már elűntek a térképről, de az utcákon a feltérlező fiatal gengsek között továbbra is vér folyik a területbirtoklásért. De kanyarodjunk vissza Toni-hoz. A kegyvesztett kiskirály, bár visszatérhetett a városba a Leone család feje Don Salvatore egyelőre még nem tart igényt a szolgálatainkra, ezért lepasszol minket az egyik kisebb gengszterfőnöknek, Vincenzo Cillinek, aki a kikötők melletti raktárpépületnél rendezte be a főhadiszállását.

Kiskirályként hagyta el a várost, és most egy utolsó senkiházi csicskaként kezelnek, egyetlen hiba miatt. Vinni fiú is úgy beszél veled, mintha a hátsó feléből rángatott volna elő. Kedved lenne lecsavarni Vincenzo fejét, de egyelőre jobb, ha meghúzod magad. Legyél türelmes, várd ki a lehetőséget, és majd akkor kapd el ennek a kis kancsónak a gerincét. Addig is bevezető misszió gyanánt fuvarozd haza.

A párbeszéd után szállj be a város nyíltan jelölt kocsiba (lehetőleg ne robbanjon fel a hazaúton, mert a bunkó nem száll ki belőle), és fuvarozd Vincenzo-t a Safe House-hoz (a GTA3-ban is itt telel-tél), mostantól ez a te Otthonod, itt ment-hetsz és itt is öltözhetsz át, amit most rögtön tegyél is meg. Utána menj ki, és szállj vissza kocsiba, ahol Vincenzo már epedve várja, hogy hazafuvarozd a térképen látható V betűhöz. Mostantól fogva neki dolgozol, a küldetéseket pedig itt a térképen, a nagy V betűvel jelezett raktárpépület előtt tudod felvenni.

VINCENZO CILLI CSICSKÁSA

SLACER

Az első melód nem lesz túl megerőltető, Vincenzo egyik kis dilerét kellett meggyőződnöd arról, hogy tud hatékonyabban is dolgozni. Kiautóközöl hát a

St. Mark körzetbe, ahol egy kicsit elbeszélgetsz vele. Amikor felfogta a lényegét, önként beszáll majd a kocsiba, és az úton sem fog rendetlenkedni. Ezután fuvarozd majd el a kínai negyedbe.

A dealert sárgán jelöli a térkép, aki némi közjáték után belátja, hogy jobb, ha nekilát a munkának, és beszáll az autód-ba. Ezután már csak le kell szállítani a kijelölt helyre – szintén sárgán jelöli a radar – ahol végre nekikezdhetsz terítésnek – 100\$.

DEALING REVENGE

A kiscsávó nem véletlenül féltette az irháját, a Sindacco emberei hamar levadászták. Íratlan szabály, ha kicsinalják egy embered, neked hármat kell kinyírnod, különben lezabálják a fejed. Vincenzo rád bízta a feladatot.

A küldetés felvételekor Vincenzo-t a WC-n találjuk. Ki kell autókázni a kínai negyedbe, pont oda, ahol az előző küldetésben kitette a fekát – sárga jelzés a radaron –, itt most egy Sindacco dealert találsz. Verd agyon, majd rögtön ezután két piros pont jelenik meg a radaron, ezt a két másik dealert is ki kell még osztanod az 500\$-ért.

SNUFF

Vincenzo-nak úgy látszik, tetszik a munkastílusod, mert egyre komolyabb munkákkal bízik meg. Ha már ilyen terepen melőzöl, legalább készülj fel alaposan, itt az ideje egy löfegyver beszerzésének. Szerencsére, ehhez nem kell nagyon megerőltetned magadat, mivel Liberty-ben bárki vásárolhat magának fegyvert, és még engedély sem kell hozzá. El kell intézned néhány Sindacco figurát az építkezésen, és meg kell lovasítanod a kocsijukat.

Ehhez a küldetéshez – ha még nincs a birtokodban – löfegyvert kell szerezned. A legegyszerűbb módja, ha a térképen sárgával jelölt ammu-nationhöz hajtasz, és veszel egy pisztolyt. Most már mehetsz az építkezésre, ahol ládd agyon a négy-öt öltönyös szekrényajtót, az utolsó, aki a koci mellett posztol a pisztolyán kívül maga után hagy egy telefont is, vedd fel, JD lesz a vonal túlsó végén. (A telefon megszerzése egyébként nem Vincenzo utasítás, csak egy bonusz, amivel kapcsolatba lépsz a JD-vel, aki szeretne megszabadulni a Sindacco banda felügyelet alól.) A beszélgetés után a kocsi tulajdonosát el, majd a sarkon túl lévő pay'n spray-ben fújassd át. Tied az 500\$

és innentől kezdve pedig már JD-nél is vehetsz fel missziókat.

SMASH AND GRAB

Vincenzo néhány szerencsétlen balfék emberét sarokba szorították a fakabátok egy benzinkútnál kirablása során. A nagy V-nél elég fontos lehet, hogy megússzák, mert téged küld értük. A kút a város szélén van, és elég nagy kutyaszorítóban vannak a fiúk. Miután kimentetted őket a közvetlen veszélyből, még le is kell majd ráznod a rendőri kíséretet.

Az első húzóssabb küldetés. Repessz a helyszínre – két háromszög a radaron – mivel, ha sokat bénázol Leone fiúknak reszeltek. Baloldalt fent láthatod az életré-érő csíkjait. A benzinkutat igencsak közrefogták a rendőrök. Hajts a kútna veszteség fekete autó mellé, hogy állhassanak a többiek hozzád. Amint ez megtörténik, három csillagosra ugrik a körözesed, ami azért gáz, mert ha kifelé menet véletlenül elútsz pluszban még egy rendőrt is, rögtön megkapod a negyediki csillagot is, ami nagyban a megnehezíti majd a menekülésedet. A cél a pay'n spray, ha ez megvan már csak le kell szállítani Vincenzo-nak a tagokat – 1000\$.

HOT WHEELS

Ez a kis bűdös paraszt egyre többet enged meg magának, azt hiszi a csicskása vagy. Ezúttal egy kocsiért küld, aminek jó nagy adag kolumbiái csillámpor lapul a csomagterében. De most vagy Vincenzo nézett be nagyon valamit, vagy már rajta voltak a kopók a szállítmányon, én az előbbire tippelnék. Alig ülsz át a Viper-be, megszallják a környéket a zsaruk, ha nehéz meló lesz is, de próbáld meglepni előlük. Vinnie fiú viszont fújhatja, ha legközelebb találkozol vele, jobb, ha végrendelkezik.

Jó poén, hogy Vinnie épp az asztal kényeztet egy helyget, miközben az anyjával dumcsikzik telefonon. Először el kell hajtaniod a kocsihoz, amit kékel jelölnek a radaron. Amikor átúlsz, és megpróbálsz lehajtani, megjelennek a desztók. Cselezd ki őket, majd hajts el balra a járdán, különben beleszámpázol a lefektetett szögesdrótra, és lapos gumikkal egyenesen lehetetlen lesz elkecmeregni a pay'n spray-be. A körözöttség megszűnté után még azonban nincs vége a missziónak. Mivel Toni kicsit bepípu-l a volt főnökére, úgy döntesz, kitolsz vele egy kicsit. A kocsi szállítsd le a roncs-telepre, hogy a droggal együtt bezúzzák.

Vincenzonak ez persze nem tetszik, úgyhogy a Vinnie küldetéseknek egyelőre vége.

JD O'TOOLE MELÓI

BONE VAGYEUR!

JD egy igazi strici, a régi szex klub mögött tanyázik, ott ahol anno Luigi, és elég beteges perverz hajlamai vannak. Mivel szeretne megszabadulni a Sindacco felügyelettől, az egész játék során – már ameddig életben van – kettős játékot űz, és állandó információval lát el minket a Sindacco akciokról. Az első melód mellett, lefölni a lányaitól a bevételt. A nagy munka közben még néhány strici is agyonverésére is lesz majd lehetőség.

A misszió lényege, hogy egy bizonyos összegre beszédjetelek az utcán strichelő lányoktól. Szállj be JD-vel a furgonba, és kezdj el körözni a vörös lámpás negyedben (Red Light District) Ha valamelyik nő látótávolságba kerül, egy két pont jelenik meg a radaron. Állj mellé a furgonnal, a lány magától, bár nem dalolva fizeti majd ki JD-t. Időközönként megjelenik majd egy-egy strici is, amint meglátnak titeket, menekülőre fogják a dalgot, fuss utánuk, üsd le őket, majd vedd fel az utánuk maradó pénzt, mert a gép ezt is beleszámítja az összegbe. Ha még időben meglesz a kívánt pénzmag, még vissza is kell fuvaroznod JD-t a klubhoz – 500 \$.

DOWN IN 60 SECONDE

Salvatore papa épp JD egyik lányának speciális szolgáltatását vette igénybe amikor megjelentek a zsaruk. Pillanatok alatt lépned kell!

Futás ki a klub előtt parkoló fekete autóhoz, aztán iszkiri. A legegyszerűbb megoldás, ha rögtön behajtasz a pay'n spray-be, ahol ugyan a kocsit nem fűjűk át, de a körözés legalább megszűnik. Utána már pofon egyszerű Salvatore-t hazafuvarozni, aki úgy érzi alabecsülté képességeinket, és egyfajta hálából a jövőben igényt tart a szolgáltatásainkra. Innentől tehát nála is vehetsz fel missziókat, illetve ettől a ponttól kezdve az ammu-nation-ben vásárolhatsz micro mg gépfegyvert is.

A VOLATILE SITUATION

Sindacco képtelen nyugodtan a seggén maradni, ezúttal az egyik kaszinónkat támadják be. De te majd megmutatod nekik.

Ha nincs még gépfegyvered, érdemes beszerezned egyet. A radaron közeledő piros pontok a Sindacco embereit jelzik. Bár

a küldetés lényege, hogy megállítsuk őket, mégis a legokosabb, ha a kaszinónál várod be őket, amit sárga pont jelöl a radaron. Három hullámban érkeznek majd, ha hullámoknak lehet nevezni két-két majd három fickót. A neheze azonban még csak ezután jön: egy teherautó – méretes bombával a rakterében – a kaszinó felé tart. Célravezető – ha nem robbantattad fel –, hogy azt Hummert használva próbáld megállítani a teherautót, amivel a Sindacco emberei érkeztek. Ha nem sikerült, elkeresned nem kell, miután a kaszinó mellett élesítette a bombát, a sofőr rövid úton lelécel, így tehát még lehetőség van biztonságos távolba vinned a kocsit, hogy legalább a kaszinó megmeneküljön (1000\$).

BLOW UP ' DOLLS

Bombára bomba a válaszuk, és JD megbíz minket a Sindacco tulajdonában lévő Dolls ház felrobbantásával.

GTA fanoknak ismerős lehet a helyzet, hiszen már a GTA3-ban is üzemelt a 8-Balls. Ezt a titkos tűzszerész-félszket a városon kívül, egy illegálisan üzemeltetett műhelyben találjuk, és bizonyos pénzösszeget egy rombolásra igen alkalmas bombát telepítenek a járgányodra. Innentől viszont vigyázni kell kocsira, mint a himes tojásra, mert ha megérint a damage csíkja, felrobban. A Dolls házat egyébként a Sindacco emberi védik, és mivel Sindacco területen található, kis idő alatt hatalmas tűzharcba keveredhatsz velük. Sajnos azt sem lehet megcsinálni, hogy először végigverjük a környéket, majd elmegyünk a bombáért, mivel mire visszaérnél a Sindacco tagok visszateleportálnának a helyükre. Szerencsére magát az épületet őrző fickók javarészt csak baseballütővel vannak felszerelve, így inkább ki se szállj kocsiból, hanem hajts be az udvarba, majd a kijelölt garázsba, és nyúlópő. Ha elég messze vagy az épülettől robbantsd fel a bombát. Ezzel egyelőre teljesítetted az utolsó JD küldetést is. (1500\$).

SALVATORE LEONE SZOGÁLATÁBAN

THE OFFER

Újra együtt vagytok, te és Salvatore, a dolgok talán kezdenek végre a helyükre zökkenni. Mindig kedvelted az öregot, mert van stílusa, és mert mindig tiszteletudóan beszélt veled, mintha csak a fia lennél. A főnök baja meggyűlt a szakszervezettel, a sztrájkoló munkások pedig lezárták a kikötőket, ami akadályozza a drogcsempészt zavarlatlan működését. Az öreg idegileg teljesen kikészült, úgyhogy szíves-örömmel elvállalod a melót

A sztrájkoló munkások főnökével kell találkoznod a portlandi dokkoknál. Hajts a megjelölt helyre, ahol épp nagy sztrájkolásban vannak a munkások, de neked nem a gyalogokkal van megbeszélni való, hanem magával a királynővel. Végig sem hallgatja a mondókákat, amint meghallja, hogy ki küldött azonnal hátat fordít, és rád uszítja a pribékeket. A dokk dugig van tömve felbőszült munkásokkal, akik előszeretettel dobálóznak kezdetleges molotov kőtéljakkal. Az első négy figura leverése után még számtalan dokkmunkással kell végezned, mire elérsz a parkolóiig, ahol még egyszer utoljára egy nagyobb csapat próbál meg maradásra bírni. Ha kijutottál a dokkokból tiéd a viszonylag kevés 500\$.

HOT SELEKTAI

Ma az öreg elszólta magát, talán mégis jobb nyitva tartanod mindkét szemed és füled. A rohadék, ha megpróbál kicsinálni, kénytelen leszni neki, meg a mocskos szájú feleségének is lerúgni a veséjét. Úgy látszik Salvatore még nem végzett a szakszervezetes növel, mert új megbízást kaptam tőle. Ezúttal azonban nem a csajt, hanem a munkásokat akarja maga mellé állítani.

Salvatore új tervet eszelt ki, az elégedetlen munkásokkal akar szót érteni, ezért Liberty City-t bejárva, kéjnéköt kell összeszedned a sztrájkolóknak, szám szerint hatot, majd leszállítani őket a dokkokhoz. Ezt a küldetés érdemes egy nagyjáték kocsival elkezdni, mert abba egyszerre legalább három csajt is elfurikázatsz. A lányok közül néhányat épp munka közben kell elcipelnünk, ezekben az esetekben a családott kliensek ne legyenek restek agyonlőni. A hat nő leszállítása után (sárge hely jelzi a radaron a célterületet) ugorhatsz is a következő misszióra, plusz gazdagabb lettél 1000\$-ral.

FRIGHTENERS

Salvatore a következő lépésben néhány szakszervezeti kisvezetőt akar megfélemlíteni, a munka természetesen rád vár.

Ezeket a figurákat piros pontként jelöljük a térképen. Szépen sorban egyesével cserkészd be őket, és szorítsd le az útról a járgányukat. Ha eléggé lemoritáltad a kocsikat, megállnak és kiszállnak az autókból a fickók. Használj az öklöd vagy a baseballütőt, mivel csak megfélemlíteni kell őket, nem kinyírni. Egyébként az is egy alternatív megoldás, ha egy piros lámpáig követed őket, majd amikor megállnak, szétlövöd a kocsijukat, mivel ha menet közben szúrnak ki, rájönnek, mire

pályázol, bepánikolnak, és padlógázzal megpróbálnak lelépni, ilyenkor aztán végig kell üldözni őket az egész városon. (1500\$)

ROLLECOASTER RIDE

Salvatore kiadja az ukázt: ha másképp nem megy, hogy megoldjuk a konfliktust, itt az ideje, hogy kezelésbe vegyük Hooper önagyságát is.

Ehhez még időben a Radio Del Mundo épületehez kell érned (itt régen a Head Radio állomás székhelye volt, ha jól emlékszem). (Az időlimit szűk, de mindig véletlenszerűen változik, azaz a játék hozzáigazítja az aktuális játékbeli időhöz.) A vizet prédikáló, bort vedelő szakszervezetes csaj limuzinjának a sofőrjét intéz el, majd mintha mi sem történt volna, állj be a kocsival a rádióállomás bejáratához (ha nem ott állna), hogy a nő még csak véletlenül se sejtessen semmit. Amikor megjelenik, és mit sem sejtve beül az autóbó, no, akkor jön el a te idő. Volt már ilyen misszió az előző GTA játékokban is, a feladatod, hogy a kisasszony félelemcsikját feltöltöld, ehhez pedig be kell vetnünk mindent, száguldozunk fel-alá, használjuk a kéziféket, üssünk el gyalogosokat, motorosokat, az ugratókat, a nagy sebességet és a szembeforgalmat kiváltókat utálja a garé. Nem bírja sokáig, és hamar beadja a derekát, kész bármit megtenni, amit Salvatore akar. A küldetés befejezéséig még el is kell furavarni a kijelölt helyre, és kirakni a Ferry Station Picket Line-on, ahol néhány sztrájkoló munkáson is áthajthatsz. 1000\$-val gazdagodsz és innentől kezdve Salvatore feleségétől, Mariától is vehetsz fel missziókat, plusz még két új öltözet is megnyílik a Safe House-ban.

MIA CIPRIANI KISCI FIA

SHAPPY DRESSER

A mamád – aki az eltelt két év alatt csak még lejjebb süllyedt megmoolított agyának zavaros gondolataiban – elég zabos rád, be sem enged minket a házába, mivel nem túlzottan tartottuk vele a kapcsolatot az elmúlt időben. Giovanni Casa-val példálózik, aki olyan jó ember, hogy amikor hasonló szituációba került, minden nap felhívta az anyukáját. Mivel tudjuk Casaról, hogy egy beteg pervers átlak, ezt talán a mamának is bebizonyíthatod.

Ehhez először vissza kell menned a Safe House-ba, ahol felveheted a fényképezőgépet. Utána hajts el a kínai negyedbe, ahol kezd el követni Casa furgonját. Egy rövid kis kergetőzés után (mivel nincs követési távolságot jelző csík, hagyatkozz

az érzékeidre) Casa felszed két lányt az utcáról, majd a városon kívüli parkos-erdős rész felé veszi az irányt. Ami ezután történik, az még a sokat láított hölgykéket is meglepi: Casa átöltözik penelkára, és már kezdődhet is a móka... Mivel a fényképezőgépben csak három képre elegendő film van, igyekezzünk jó szögből, maximum rázoomolva kattintgatni, különben elfogy a filmünk és kezdetünk előlről a misszió. A képpel a zsebünkben már visszagurulhatsz a mutherhez, aki azonban még – penelkás Casa ide vagy oda – mindig elégedetlen velünk, és jobb embernek tartja a hájas pervers hentes nálunk, bár azért 100 dolcsit nyertél a küldetésessel.

BIG RUMBLE IN LITTLE CHINE

A mama újabb részmérvél áll elő, szerinte lepakoltunk a kínai maffiával. Hogy bebizonyítsd az ellenkezőjét, nagy zűrt kell okoznunk a kis kínai negyedben.

A misszió két részből áll. Az elsőben hajtsunk a kínai negyed sétálóutcájához, és arassuk le az ott bandázó kínai Triászokat (kék melegítőben vannak). A második részben érd utol a jól ismert hal szállító teherautót, amelyben a kínai maffia egyik fejese utazik. Szorítsd le az útról, majd a kocsiból kiszállj két fickót is öld meg. (100\$)

GRITASE SUCHO

Mia mama még mindig nem elégedett velünk, ezúttal a megjelenésünkért, és a kocsiunk kritizálja, mivel az ember bármire képes az anyjéért, itt az ideje, hogy új autót után nézzünk. Sajnos a mami által hön áhitott autót sem ellopni, sem megvenni nem tudjuk, csakis egy éjszakai illegális autóversenyen nyerhető meg.

A verseny lent, a Portland dokkknál indul (sárga pötty a radaron), és csak elsőnek tűnik nehéznek, hiszen hagyományos check point race-ről van szó. Érdemes inkább közepesen gyors, de strapabíró és jól kezelhető autóval indulni, hiszen miután megnyerted a versenyt, a Sucho tulaja úgy dönt, hogy mégsem adja át a slussz kulcsokat, és megpróbál lelépni. Szorítsd le az útról, majd amikor kiszáll, lödd is agyon (1000\$). A Sucho-t már csak kíváncsiságból is érdemes többször átfestetni, hogy kiderüljön, melyik festése is áll a személyiségünkhöz legközelebb, és ha elfogadsz egy tanácsot, ezt a kocsit parkold el a garázsban, hogy később is meglegyen. Egyébként ezzel a versenygyőzelmekkel nevet szerzett magadnak az illegális utcai autóversenyeken, úgyhogy innentől fogva számíthatsz rá, a rivális versenyzők kihívásaira.

DEAL MEAT

Casa az ominózus fényképek miatt nem kíván többet védelmi pénzt fizetni, és ez már Mia Cipriannak sem tetszik, úgyhogy ránk vár a feladat, hogy a mama kedvében járva, kiontsuk Casa beleit.

Hajts a kínai negyedbe, ott találjuk Casa-t a hentesboltjában. Miután beszáll az autóbába, vidd el a húsfeldolgozó üzembe (?), ahol a párbeszéd után álljk meg (jó durva, ahogy a kis fényzselé fel-daraboljuk). A hús feldolgozva, most már csak le kell szállítanunk, csakhogy időközben megjelenek a kopók is, úgyhogy egy elég kemény üldözös rész jön, mert a furgon, amiben Casa maradványai vannak, elég borulékony, és nagyon lassú is. Érdemes átfújatni, mielőtt vissza szállítjuk Casa húsát a hentesboltba, ahol az alkalmazott nem csak átveszi, de meg is kóstolja. Pfuujji. (500\$)

HO SON OF MINE

A kedves mamának teljesen elmenet az esze, összevissza hadovál arról, hogy megpróbáltuk megölni, és hogy ha már sosem voltunk igazi férfiak, legalább haljunk meg, úgy ahogy a család becsülete megkívánja. A likvidálásodról az édesanyád maga gondoskodik, ugyanis már ebben a pillanatban is egy rakat Cipriani bértyilkos igyekszik a Cipriani-ház felé.

Végyszóra aztán tényleg befutnak Mia Cipriani fejeadásai, akik körbeveszik a házat. Ha nincs valami ütös fegyvered, használd az udvaron található shotgunt, mert ez egy elég kemény lövöldözös rész lesz. A fejeadások több hullámban, egyre combosabb fegyverekkel törnek rád. Ha mindezt leavadszad küldetés teljesítve, bár most nem jár érte pénz. Ezzel egyetemben egyelőre vége a Mia Cipriani küldetéseknek, plusz innentől kezdve számíthatsz rá, hogy a fejeadások megpróbálják befejezni a munkájukat, és időközönként (a játék majd egy felirattal jelzi neked) egy-egy bértyilkos jelenik meg, és akaszodik rád.

MARIA KUTYÁJA

SHOP STIL TQUE STROP

Salvatore feleségét – aki egyébként egy mutatós, de szakadt drogos luvnya – első körben el kell kísérned egy kis shoppingolásra.

A nő elég sajátos értelmezi a vásárlás fogalmát, mert mindkét boltban elemel valamit. A második üzlet eladója a veszélyesebb, mivel egy mértes shotgunnal rongyol ki a nő után az üzletből. Eseten-

ként kaphatunk még rendőri kíséretet is, úgyhogy irány a pay'n spray, majd vidd haza Maria-t a kecéjába.

TAKEN FOR A RIDE

Második alkalommal a díleréhez kell el-fuvarozod a nőt. A kocsiban viszont tör-ténik valami, mert a Sindacco emberei megpróbálják elrabolni Maria-t.

Érdes az a misztérió egy stabil úttartá-sú jól irányítató autóval elkezdni, mert a Sindaccos srácok kis szűk, oda-vissza kanyarokkal akarnak majd lerázni. Miután leamortizálód az autójukat, még a-gyon is kell lötnöd a két Sindacco elosz-tót. Utána már csak haza kell fuvaroznod Maria-t, aki ugyan felinvitál magához, de Toni nem fog élni a lehetőséggel – megjegyzem, jobb is.

BOOBY PRIZE

Maria feltette saját magát egy utcai mo-torversenyre, mint tétet. Meg kell nyer-nünk a versenyt, különben ugyan Salva-tore nőjének tulajdonjoga, aminek az öreg nem túlságosan örülne.

A verseny crossmotorokon zajlik, és mind-össze annyi a nehezítés az előző check po-int race-hoz képest, hogy egyrészt mo-torral könnyebb elperelceni, másrészt pe-dig most egy helyett két kört kell megten-ned. A finis után Maria lelép Wayne-nel, te pedig mindössze annyit profitáljál, hogy hasonlóan az autós versenyekhez, már itt is nevet szereztél magadnak, tehát innentől fogva fogadhatjuk az illegális utcai mo-torversenyzők kihívásait is.

BIKER MEAT

Maria arcborrendését rendesen átala-kitotta a kis majom Wayne. Ezt pedig még egy luvnya sem érdekel meg, főleg, ha a főnökünk felesége, és a mi felügye-leltünkre bízta őt.

Wayne-t a kínai negyed sétálóutcájának egyik beugrójában találod. A rövid, de ve-lős párbeszéd után lödd a-gyon a három motoros bandatagot, majd pattanj az egyik gyorsasági ülésebe és gyérünk Wayne után. Ha még nem mondtam volna: ennél a küldetésnél nem árt, ha van nálad egy gép-fegyver, mivel azzal a legkönnyebben leva-dásznai a fickót. Ha túl sokáig húzod a dol-got, egyre nehezebb lesz utolérni, mert roppant trükkös, és még a vasúti síneket is igénybe veszi, hogy egérutat nyerjen.

OVERDOSE OF TROUBLE

Következő találkozásunk alkalmával Marika úgy be van állva, mint a gerej.

Kicsit túl is lötte magát, ezért meg kell ta-lálnunk az apját, különben kinyírfan. Mi-vel eléggé kész van, jobb, ha magunkkal visszük.

A zavaros tudatú Maria csak annyira emlékszik hogy valószínűleg Callahan Point-i kajálódában van a cucc, irány te-hát oda (sárga pont a radaron), érdekes gyorsasági motoron közlekedni. Ott azonban nincs ellenszer, csak Wayne motoros bandájának megmaradt része, akiket akár le is rendezhetsz azon nyom-ban (egyébként egész úton zaklatni fog-nak minket). A lány most úgy rémlik Hep-burn Heights-nél hagyta a cuccot. Robo-gás oda, ahol megint nem találunk sem-mit, csak néhány bandatag akaszkodik rá-nk. Maria szerint az ellenszer mégis-csak otthon van, úgyhogy vissza kell fu-varoznunk a házához, ahol azonban megint meggondolja magát, és most Sal-vatore villájához viteti magát. A küldetés végeztével egy új öltözet nyílik meg a Sa-fe House-ban.

SALVATORE LEONE SZOLGÁLATÁBAN #2

CONTRA-BANDED

Mivel vége a dokkmunkások sztrájkjá-nak, újból virágzik a kikötőben a dro-güzlet. Salvatore-nek a legmegbízhatóbb emberére van szüksége a következő m-lóhoz, aki természetesen te leszel. Új fel-adatot kapsz.

Az elkezdéséhez először is lopjunk ma-gunknak egy legalább négyesemélyes járgányt, ugyanis a várost körbeautó-kázva, és a két pontonként megállva Sal-vatore emberei csatlakoznak hozzánk erősítés gyanánt. A drogügyletre a dok-koknál a sárga pontnál kerül sor, ami mily meglepő, nem épp legismábban zajlik le, mert megjelenik az FBI, és a rendőrség is. Marha gyorsan le kell szedned mindenkit, beleértve a Miguele-t is, aztán pattanj a Hummer volánja mögé, és szállítsd le az anyagot Salvato-re raktárába (szintén sárga pont a rada-ron). Na persze a körözeési szinted elég magas lesz, és a nyakadban ott lihegnek majd az FBI-os fiúk, meg a fakabátok is, úgyhogy készülj fel rá, hogy nem lesz s-tagalopp (1000\$)

JD O'TOOLE MELŐI #2

SALVATORE SALVATION

Sok beszédnek sok az alja, de JD végül csak kinyögi – végképp eláruva ezzel a Sindacco-t –, miért is hívott fel minket: Salvatore-t elrabolták, és ki akarják csinálni a Sindacco emberei.

Ahhoz, hogy eljuss a nagytőnőkhöz, elő-ször az egyik Sindacco tagot kell lekö-vetned (ne kerülj hozzá túl közel, mert szagot kap), aki elvezet ahhoz a kocsihoz, aminek a csomagtartójában ott rabosko-dik a nagy Salvatore. A Sindacco banda a kocsit az öreggel egyetemben a roncs-te-lepre viszi, hogy ott pizzaszószot csinálja-nak Salból. A roncstelepen már jártál ré-ggében (oda vitted Vincenzo autóját is be-zúztatni), úgyhogy szintem visszatálalsz magadnál is, meg aztán ott a sárga pont a radaron is. Igyekezned kell, mert ha a mágneses daru már felemelte az autót, semmi nem fogja megmenti Salvatore-t. Ha időben érkezel, még vissza is kell fu-varoznod az öreget a villájához (1500\$)

GUNS OF LEONE

Salvatore személyesen látogatja meg JD clubját, hogy köszönetet nyilvánítson, azonban JD megneszeli, hogy az öreg ellen merénylet készül.

Elősként is rohanjunk fel a szemközti ház tetejére, és vegyük fel onnan a táv-csöves puskát. Igen, jól gondolod, eljött a sni-perkedés ideje. Elvileg a tető peremén a sárga pont az a hely, ahonnan jól be-látható a terep, és amikor megjelenik Salvatore, őt és az emberit innen fentről kellene a távcsöves használatával bevé-deni őket. Ez az utcai jobb oldalán még kivitelezhető is, amikor azonban az erre merőleges utcából is elkezdene szállin-gozni a Sindacco emberei, már elég ké-tesélyes a játék, úgyhogy én a követke-zőket ajánlom. Mivel nem sűrűlsz, ha le-ugrasz a tetőről, már a küldetés elején esz le, vegyél elő egy komolyabb gép-fegyvert, és innen letről az utcáról fe-dzed Salvatore útját. Hidd el nekem sok-kal könnyebb, mintha fentről próbálnád meg a sni-perkedést. A sikeres küldetésért 3000\$ jár.

CALM BEFORE THE STORM

Salvatore nagy dolgokra készül Liberty-ben, csak lehet, hogy téged ki szeretne hagyni belőle.

JD monológia után lopj egy autót, és irány a Salvatore villa. A helikopteren közlekedő szicíliai Massimo-t kell most lekövetned. Először Hepburn Heights-nél fog leszállni, ott ahol régén a GTA 3-ban az a telefon volt, ahol misztériókat lehetett felvenni. Most a Diabolokkal találkozok, ami azért érdekes, mert velük egyszer már leszámoltunk két évvel ezelőtt. Miután beszélt a Diabolokkal, újból felszáll, kövesd. Ezúttal a kínai negyedet tart, hogy szövetségre lépjen a Triászokkal is. Sajnos a megbeszélésre a tetőn kerül sor, úgyhogy kénytelen vagy kiszállni a jár-

művekből, és bent a sikátorban található lépcsőn fellopalkodni a tetőre. Akármennyire is óvatos vagy, a Triászok kiszűrnak, úgyhogy remélem fel vagy fegyverkezz, mert egy elég nagy lövöldözés lesz. Mindkét tető tele lesz kinaikákkal, plusz, amikor lemész az utcára, még ott is jó néhányan neked támadnak. Ha túléléd, 2000\$ üti a markodat, plusz mész JD-hez a következő küldetésért.

THE MADE MAN

Eljött a nagy nap, Salvatore a szolgáltatási megjutalmazza JD-t, és ünnepélyes keretek között a Leone család tagjává fogadja. Szerencsétlen Sindacco-t eláruló JD, azt hiszi az előléptetésének ceremóniájára visszik, pedig dehogyan.

A cél a ronctelep. Ütközben persze a Sindacco bérgyilkosai is megpróbálják eltenni láb alól a dagadatot, úgyhogy a legokosabb, ha bevárod őket (a piros pontok a radaron a bérgyilkosok), és miután kiszálltak, szépen egyesével leszeded őket. A második kocsi után már tiszta a levegő, tovább autókázhatsz a ronctelep felé. A telepen a hátsó ülésen helyet foglaló Mickey (a bérgyilkos) fejbe lövi szerencsétlen JD-t, ez tehát az áruló valódi jutalma. Szerintem kar érte, radásul jobb, ha mi is vigyázunk Slavatorral. A misszió nehezebb része azonban még csak most jön. Mivel JD végre szép lassan szívärog a kocsiból a rendőrök szó szerint vérszagot fognak, és minden megtesznek, hogy megállítsanak téged a visszaúton. Először Mickey-t kell hazavinned (sárga pötty a radaron), majd még az autótól is meg kell szabadulnod. Ezt bárhol megteheted, ahol be tudsz vele hajítani a folyóba (azért az utolsó pillanatban ugorj ki a járműből) 1500\$.

VINCENZO CILI CSICKÁSA #3

THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE

Az utolsó Vincenzo küldetés következik. A kis kancsó telefonon próbál kibékülni velünk, és hosszas huzavona után Toni ad neki még egy esélyt, Salvatore kedvéért.

Hajtsunk Vincenzo főhadiszállásához, ahol kiderül, hogy Vinnie fiú nincs otthon, egy hajón vár minket a kikötőben. A találkozási pontot sárga pötty jelöli a térképen. A hajó gyomrában viszont nem Vincenzo, hanem a bérgyilkosai várnak állig felfegyverkezve láncfűrészekkel (innen a találó misszió cím). En a shotgun használatát javaslom, ez az a fegyver, ami egy lövéssel leteríti az őrlüt módjára feléd rohanó fickókat. Ha mindekl végeztél, meg-

jelenik a nagyon csalódott Vinnie is, akit már nem lesz nehéz elintézni. (3000\$) Itt hajón egybéként találás egy magnumot is, és később is visszajöhetsz, ha szerepelni akarsz a Slash TV-ben.

SALVATORE LEONE SZOLGÁLATÁBAN #3

SINDACCO SABOTAGE

Az öreg elég nagy bajban van, úgyhogy minél előbb hajts a villájához. Aki még emlékezik a GTA3-ból a kökemény Diablo fiúkra, azoknak ismerős lehet a szitu, a fiúk ugyanis vissza akarják foglalni a régi területeket, és már el is kezdtek a mészárlást. Még azelőtt meg kell őket fekezni, mielőtt végeznék az összes Leone bandataggal, és elveszítjük a városrészt.

A helyzet súlyosságát érzékeltetve Salvatore beenged minket a garázsába, ahol némi munióit és golyóálló mellényt zsákmányolhatunk. Mire a helyszíre érünk, már javában folyik az öldöklés, és a Diablo áll jobban. A képernyő jobboldalán láthatasz két csikot, a kék a Leone, a piros a Diablo banda létszámát szimbolizálja. Amennyiben a kék csik elfogy, a misszió elbukhat, úgyhogy tüzelj, mint állat és figyeld a térképet, hogy honnan jön a következő Diablo hullám. Végül aztán csak elfogynak a mocskok, és bár túl sok embert veszít a Leone család, Salvatore mégsem akarja átadni a városrészt a Diablok kezébe (1500\$).

THE TROUBLE WITH TRIADS

A Diablo utána Triászokkal is összekasztyál Salvatore bajusztát. Az öreg egy roppant fontos megbízással küld minket a Calhagan Point-i raktárhoz, ahol egy jó nagy adag pénz lapul, ezt kellene leszállitanunk neki.

Sajnos azonban későn érkezünk, és a Triászok beelőzve minket felrobbantják az egész épületet. A pénz szétszóródik, amit a Triászokkal és tüzellel egyszerre hadakozva kell összeszedni egy közepesen kemény időlimt alatt. A pénzt amúgy zöld nyilakkal jelöli a játék, úgyhogy nem túl nehéz összeszedni azt. A Triászokat viszont az utolsó szálíg vadászunk le, különben egészen Salvatore villájáig követnek majd téged (1500\$).

DRIVING MR. LONE

Az öreg Salvatore papa most már nem csak a rivális bandáknak, de magának a polgármesternek is a bögében van. Mivel nem éri magát biztonságban a Portland szigetén, ránk hárul a feladat, hogy kijutassuk innen.

Mint utazóalkalmatosságot, és a motor ajánlanám. Első körben a Harwood-i kompállomás felé vegyük az irányt, de mivel azt lezárták a kapók és a sztrájkoló munkások, némi tűzharc után irány a felíg kész hid a város másik felében. Ha eljutsz odáig a zsarukkal a nyomodban, láthatod, hogy a hid már majdnem kész, ezért, egy merész ugratással átjuthatsz a hid túloldalára. Stauntonban még le is kell szállítani Salvatore-t az új Safe House-hoz (4000\$), de ami a lényeg, végre elhagyhattuk Portlandet.

A WALK IN THE PARK

Salvatore nem bízik a Staunton-i telefonvonalakban, ezért a következő küldetés egy nyilvános telefonfülkénél tudod felvenni. Az utasítás egyszerű: nyírjuk ki neki R.C. Hole polgármestert, aki egyre jobban akadályozza a szervezet munkáját. A polgármester épp a szokásos reggeli kocogását végzi a szemközti parkban (nagyon kemény a kis gyógygyéger, ahogy a tréningruhára vette fel a kis futónadrágot. Itt tehát a tökéletes alkalom a merénylethez.

A városi előjáróságot nem csak a rendőrség őrzi, de a saját biztonsági emberi is folyamatosan kísérik. Üvölt a misszió a sniperért, de a hagyományos módon – azaz betörünk egy autótól és elütjük, esetleg mindenkit lemészárolunk – is teljesíthető a misszió. Mondjuk a biztonsági emberek rohad keményen tüzelnek, és pikk-pakk leszedik az energiádat, ha sokat benázol. Ja, és ha polgármester kijut a parkból, elég zúzos kis autós öldözéses rész kezdődik. Ha a polgármester halott, maga után hagyja a mobiltelefonját, amit még le is kell szállítani Salvatore-nak (1500\$).

KILLING TONI

Ez a misszió talán a legrövidebb a játékban. Salvatore elküldi érte az embereit, mert elő akar lépíteni, a polgármester kinyírása miatt. A dolog egy kicsit gyánús, hiszen megint belül velünk a kocsió Mickey bérgyilkos, tehát elképzelhető, hogy a mi jutalmunk is az lesz, mint a jobb sorost érdemelt JD-é, azaz kivégeznek. Vessz a találka helyére és ne parázz. Salvatore nem akar megöletni, hanem valóban elöleptet. Ezen felül 2000 dolcsit is kicsenget.

Antonio tehát végre elkezdett újból felemelkedni a képzeletbeli ranglétrán, ugyanakkor egyelőre vége a Salvatore misszióknak, legközelebb a Donald Love küldetésekkel kezdünk majd. Talán.

Csipi M Lee

SNIPER ELITE (PS2, XBOX) ÉGÉGIÁJTÁSZÁS, BEFEJEZŐ RÉSZ

■ TECHNOLÓGIA ELTULAJDONI-TÁSA (2) - ■ LŐSZERRAKTÁR

Szedd fel a cuccokat, majd szaladj előre a tankhoz, és bújij el a bal oldalán. Lassan kukkants ki, majd átlovasz szemben jobbra a ház tetejéről szedd fel az orlvővést. Menj tovább jobbra oldalt a fal mentén, majd a beugrónál fordulj jobbra. Az út végén lesz két gépfegyver szemben, és egy orlvővész a háztetőn, plusz még a hátadba is kerülhetnek. Ha kiértél az út végére, balról további két gépfegyverre számíthatsz. Ments! Fordulj balra, és a nyilat követve menj be a kis átjáróba, de számíts rá, hogy örökrek találkozhatsz. Előbb menj fel a lépcsőn, és hirtelen kirohanna ládd be balra az ablaknál bujkáló katonát, majd gyere vissza az átjáróba, és ládd szét a rádiót. Most a nyilat követve juss el a 4 teherautóig, és a két középső közé helyezz el egy időbombát. Ments! A Teherautóktól balra lesz egy kis cikk-cakos sikátor. Ha kiértél belőle, fordulj jobbra, és a sarkon lesz a helység, amit kell robbantani időbombával. Mindössze egyetlen katonát őrizi. A nyilat követve menj tovább jobbra, majd a majd balra a sikátoron át egy másik úthoz, aminek a végében két járőr járál fel-alá. A sarkon találod az újabb az újabb löszerraktárt. Robbantsd fel, majd ments és vonulj vissza a nyíl irányába!

■ TECHNOLÓGIA ELTULAJDONI-TÁSA (3) - ■ RAKÉTAVENTŐ

Szedd fel a cuccokat, majd indulj el a nyíl irányába. Balról rád támadhat közben a téren egy gépfegyveres. A sarkon túl bajtársakra lelsz, segits nekik legyőzni az NKWD gépfegyvereseket. Egy páran sunyi módon a romos házak között lesznek. Ments! A nyilat követve kiérsz egy romos térre, ahol 4 katonát kell lelőned. Használd a gépfegyverd is. Keresd meg a pilótát, kapd fel, majd gyere vissza a többiekhez. Közben persze újabb katonák bukkannak fel, de ha sietsz, nem lesz gond. Ments! Kövesd a nyilat, míg meg nem találod egy rámpával elkerített átjárót. Menj át rajta, majd rögtön szembe szedjél le 5 katonát, de vigyáz mert hátba is fogba tenni, plusz jobbról is jön egy fickó, no meg szemben átlovasz jobbra is lesz egy orlvővész a háztetőn. Most pusztítsd el a két rakétavető teherautót a sarokban. Most tarts kelet felé, míg el nem érsz egy térre, és ott is intézd el egy csapatot. Két katonát középen találsz, egyet jobbra, plusz egy társát felette a háztetőn, egyet a teherautóktól jobbra, és egyet balra a homokszökök mögött. A tér közepére érve a már a mögötted bujkáló orlvővést is leszedheted a háztetőn. Itt is pusztítsd el a rakétás teherautókat, majd ezután vonulj vissza a nyíl irányába.

■ TECHNOLÓGIA ELTULAJDONI-TÁSA (4) - ■ RANDEJ PÁLYAUDVAR / HOLI FIAT

Vedd fel a cuccokat, majd indulj el a romos gyár felé. A jobbra lévő nagy épület mentén

haladva szedd le messziről az épület sarkánál a járót. A falnál végighaladva a sark után csak annyira kukkálj ki az épület után, hogy lásd a páncélkocsi elejét, és fedezékben maradvad dobálj mellé gránátokat. Ha kifogyál, akkor távolról megkerüled juss be a gyárba. Bent készülsz fel egy 3 fős csapatra, amelyre nyugat felől számíthatsz. Ments! Most rohanj szembe át az úton, és bújij el egy fedezék mögött egy kis harca felkészülve, mert közel tucatnyian fognak rád támadni. Ha győztél, a nyilat követve menj a következő gyárba. De mivel ott is vannak rád jó páran, érdemes visszamenni az első gyárba, elmenni a keleti végébe, közben leszedni 2-3 katonát, majd hátulról behatolni a következő gyárba, mert így nem tudnak bekeríteni. A második gyár keleti végéből már könnyedén leszedheted a sinek között bujkáló katonákat. Igen látványos, ahogy a sineken 60-80 méter súvítve betárol egy-egy golyó. Sajnos az első gyár felől is jönnek még páran, plusz a tetején egy mesterlövész is megkeseríti az élekedet. Jóval feljebb kell célozni, mint a feje, mert kb. 150 méterre van tőled, de nem kötelező lelőni. Ha szabad a terep, robbantsd fel a két tartályvagont, ments, majd irány a kastély, vagyis menj előre a pálya elejére.

■ TECHNOLÓGIA ELTULAJDONI-TÁSA (5) - ■ A KASTÉLY

Mivel ez egy nehéz küldetés, most kivételesen megidgyik optimális mentési helyet megadom.

Szedd fel a cuccokat, majd haladj előre a nyíl irányába amíg nem találkozhatsz a bajtársaidal. Ments, majd segits nekik elintézi egy NKWD csapatot., de ügyelj rá, hogy nehogy eltáld az utolsó teherautót. Haladj előre fedezéktől fedezékig, és apránként öld meg az ellenséges katonákat gépfegyverrel, ha már senkit nem látsz sniperről. Ne várakozz egy helyben, különben megölik a többieket. A teherautó rádióját lehallgatva megtudjátok, hogy egy páncélos hadosztály közeledik erősítésnek, ezért a fiúk átkutatják a raketer egy páncélkölörét. Ments, majd szedd le a gépfegyvereseket a bunkerből, és a kerítés mögül, valamint a mögötted közelítő két katonára is legyen gondod. Haladj előre a kastély felé, és a nyilat követve menj be az alagúthoz nyíló helyiségbe, de előtte ment, majd hajts be néhány gránátot, mert legalább ketten várnak rád bent. Menj fel a két csigalépcsőn., de a másodikon küszba haladj, nehogy meghalljanak. Ha felértél, keress fedezéket, majd ments! Ha felkúlsz az ablak alá döntött átjáró, nagyszerűen rálátsz a folyosóra, ahonnan legalább három fognak beözönlenni. Most menj a helység végébe állj a folyó felé az ablakba, hasalj le, majd ments. Most lehetőség ottl is a szabódban a villanyt, és tekerd fel jó magasra a kontrasztot/fényerőt, mivel a sötétben nehezen látni az ellenséget. Pásztázd körbe a hidaknál a terepet, és minden ellenséges NKWD katonát szedjél le. Két hullám-

ban fognak jönni, így közben érdemes egyszer-kétszer menteni. Nagyon látványos kis 200 méteres rekordok születhetnek ennél a résznél. Ha sikerült, egy beajtszás következ, ahogy betérnek a hátsó udvarra az NKWD csapatok. Most menjél át a mögötted lévő ablakhoz, majd ments! Öld meg az első NKWD csapatot az udvaron, majd állj közelben a gránátok az átjáróra célzóva ment dobálj meg a második csapatot, amik kirohannak. Ha győztél, az udvaron át távozhat a következő helyszínre.

MENEKÜLÉS BERLINBŐL (1) - ■ A PILÓTA

1945. április 28. Mivel a német ellenállás lassan minden reményét elveszíti, az orosz erők egyre nagyobb tempóval nyomulnak előre Berlinbe. 24 órán belül az utolsó állásokat is elvesztik a német haderők. Dr. Lohmann továbbra is fogva kell tartani. Segíted kell kicsempészni őt a városból. A legjobb lehetőségnek a Tempelhof reptér bizonyul. Ez a stratégia nagyon kockázatos, de omilyen váratlan, hogy betörés a reptérre, és ellopssz egy gépet, akár még működhet is a terv. Találkozz a német ellenállókkal, akik Dr. Lohmannat fogva tartják, és szabadítsd ki a pilótát.

A beajtszásban láthatod, amint az NKWD csapatok elvisszik kihallgatásra a pilótát. Mindenképpen ki kell őt szabadítani. Szedd fel a cuccokat, majd térkép alapján menj az NKWD csapatok úti céljához, amit a kigyózó szaggatott piros nyíl jelöl. Válaszd ki a gépfegyvert, majd várd be a két járművet a sarkon. Ahogy kiszállnak, őlj meg mindenkit, csak vigyázz a pilótára. Ha szorgalmasan oldalazgatsz, nem lesz nehéz dolgod. Gyűjtsd be a muniókat, majd menj oda a pilótához, aki nem hajlandó kivinni a csapatokat, amíg ki nem szabadított sz bátyját is. Ments, majd indulj el észak felé, a teleszkópos épülethez középben. Legalább ötten lesznek körülötte, és bent. Hátulról hatolj be, de vigyázz, mert minden ablak mögött lehet orlvővész. Bent majd számíts az első emeleten is egy gépfegyveresre. A legfelső emeleten megtalálod a pilóta báját, aki még nem akarja elhagyni Berlin, mert még segíteni akar néhány embernek. Cuccolj fel, ugyanis így csomó löszert , medikét, és egyéb kiegészítőt találsz az emeleten, majd menj vissza a pilótához és ments! Ki kell vinned őt a helyszínről. A Háromszöggel / Y-nál kérheted, hogy kövessen, vagy várjon rád az adott helyen. A sarkon túl jobbra az utca végében egy gépfegyveres lesz a fedezékén. a nagyobb téren pedig további két katonát fogsz találni.

MENEKÜLÉS BERLINBŐL (2) - ■ AZ ÚT TEMPELHOFA

Menekülés közben tankok támadják meg a teherautót. Gyalogosan kell megpróbálni leszedni az ellenséges katonákat. Mindenek előtt, szedd fel a cuccokat a földről. Előre

mehetsz irtani az NKWD egységeket, de ha figyelmeztetnek, hogy oroszok közelednek, akkor menj vissza gyorsan a teherautóhoz megvédeni a bajtársaidat. Egyelőre mindenképpen kerüld el a tankokat, csak a katonákra koncentrálj. Nem lesz egyszerű, úgyhogy közben nyugodtan mentsél 2-3 alkalommal. Ha megöltél egy utcatyit katonát, akkor ments, és indulj el a tankhoz. Kicsi az esély rá, hogy eltalál a tankpáncsát, ezért a földre helyezett TNT lesz az ideális megoldás. Ha felrobbantottad a tankot, akkor ments, majd intézd el a másikat is, de előtte öld meg a körülötte portyázó csapatokat. Ne a nyíl szerinti irányból, hanem egészen jobbról az utca végéből közelíts a tankhoz, és akkor nem kerülhetnek a katonák a hátadba. Ha sikerült, akkor menj vissza a bajtársaidhoz.

MEHÉKÜLTÉS BERLINBŐL (3) – TITKOS FELTÁRÓ

Habár a következő küldetés elvileg részben egy lopakodás küldetés, nekem nem nagyon sikerült riasztás nélkül, így ha te mégis észrevétlenül szeretnéd végrehajtani a feladatokat, akkor ne vedd figyelembe a leírásokat. A cuccokat felvéve küsszál ki a hangárból és ládd le jobbra az őrt, majd egy másikat is szedjél le az irányító toronytól. Ezután elő bújik egy harmadik is átlósan jobbra a dobozoknál. Őt is ládd le, majd ments! Most menj az irányítótoronyhoz, őlj meg körülötte néhány katonát, majd a garázson túl várd meg, amíg megérkezik a teherautó, és

a gépfegyverrel öld meg minden kiszálló katonát, mielőtt még fedezékbe húzódnának. Ha jönne még egy teherautó, tegyél ügyit. Most menj fel a torony legfelső szintjére, és öld meg a két oroszt, ments, majd indulj el a repcsik felé. Őlj meg ott is közel egy tucat közöttük portyázó őrt. Ha eljutottál a kis bódéba, és mindenkit, megöltél körülötte, akkor ments, majd öld meg az erősitésékként küldött katonákat, és kapd el a gépet, csak ne fuss a szárnyai elé. Ha sikerült, innentől már élvezheted a bejártszást, amint sorra özönlik el a repteret az oroszok, te pedig néhányukat még búcsúzóul leszedsz, hogy fedezd a gép felszállását, majd az utolsó pillanatban felpattansz a repülőre, és tovaszálltok Berlinből.

VICTORY

Berlin bukásával és Hitler öngyilkosságával lassan véget érni látszott a II. Világháború. Mivel az oroszoknak nem sikerült megszerzniük az atomtechnológiát, így egy ideig fennmaradtatott utána a béke, de a több, mint 40 évig tartó Hidegháborút sajnos nem lehetett elkerülni...

TITKOS KÜLDETÉS: A BÜVÖHELY

A sikeres végigjátszás után egy extra küldetés is megnyílik a játékban. A (gémen belül is) fiktív sztori szerint egy nappal a szökés után segítettell kell egy összekötő embernek átszökni egy veszélyessé vált óváhelyről egy biztonságosabb helyre.

A nyilat követve jussál el egy óváhelyre, de készülj fel, hogy lépten-nyomon több tucatnyi katonával fogsz találkozni, akik egymás ellen harcolnak. Kalkuláld bele a harcokat, hogy ebben a küldetésben a kezdeti snipezredet kapod vissza. Az egyik saroknál, ahol a német tisztet őrzik, találsz medikét és egyéb utánpótlást. A titkos bázisra érve találkozol az összekötő emberrel, és kapsz egy üzenet, miszerint ez a hely már nem biztonságos, és hogy már közeledik az ellenség. El kell tűnnödök onnan, de a társadnak még meg kell semmisítenie néhány titkos cuccot, ami nem kerülhet az ellenség kezére. Addig neked kell, feltartani a katonákat. Kapd fel a drótos gránátokat, majd menj le a bejáratokhoz, és helyezd el annyi-féle helyen őket, amennyit csak tudod, akár a lépcsőn is, hogy ha belebotlanak, a lehető legelőbb robbanjanak fel. Ezután menj fel a társadhoz, hasalj le az ajtóban gépfegyverrel a kezzedben, fókuszálj a lépcsőre, majd ments! Az ellenség egy része így is fel fog robbanni a csapdától, de még így is sokan fognak jönni, úgyhogy érdemes közben néhányszor menteni. Ha minden behatolával végeztél, menj a társadhoz, majd ments! Menj fel a tetőre, és mindenkit öld meg, akít csak látsz az utcákon. Utána ments, és a földszintre leérve jusszátok el épségben az új kijelölt búvóhelyre a nyíl segítségével.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

THE LEGEND OF ZELDA: THE WINDWAKER (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS 5. (BEFEJEZŐ) RÉSZ

Teleportált a Tower of the Gods nevű mezőre. Ha bevezetél a templom bejáratához, egy bejártság jön, melyben Link előveszi a Triforce of Courage-t, megnyílik a víz felszínén az örvény, melybe majd bevezee lejutatsz Hyrule kastélyába, s Link kezéjében megjelenik a Triforce szimbólum. A király elmondja, hogy ez csak az igazi hősök kiváltsága! A bejártság után evezze bele a fénysugarba, hogy lejutasz Hyrule kastélyába. Menj be a várba, bent pedig le a szobor alatti járaton, ahol a bejártságba a terem közepén Zelda hercegnő áll, de mire Link odaszalad, a lány eltűnik. Ganondorf gúnyos hangját hallhatjuk, ahogy elhengegi erejének teljes visszatértét, és biztosít minket, hogy vele szemben a győzelemre semmi esélyünk. A bejártság után rád támad két fekete lovas, és körülöttek tűz gyúl. Miután kinyitad a lovakokat, a tűz kialszik, tehát irány vissza a főterembe. Fent Link automatikusan odaszalad a dungeon bejáratához, amit eddig elektromos rács védett, de az most a szemed láttára eltűnik, és kiléphetsz a szabadba. Kint a híd közepe táján van egy rugalmas, láthatatlan fal, üss bele a kardoddal, mire az szilárdává válik és szét-

törlik. A híd végétől egy gyönyörű, napsugaras táj tárul a szemünk elé, amit sajnos nem sárolhatunk meg közelebből, mert csak az után tudunk haladni, ami mellel tartogat egyará ellenséget is. Miután végimentél a sárga úton (hoppá, az egy másik történet:) és megöltél a lovakot (Nem, nem Őz-ról van szó, a varázsló csak a legvégén jön el, de őt Ganondorfnak hívják...): szigonyozd át magad a szakadéktóluladál lévő bejáratához, és menj is be.

GANON'S TOWER

Bent egy újabb furcsa érzésem támadt, mert a sötét terem erősen hasonlít Tolkien történeteinek megfilmesített változatában lévő egyik helyszínre, egészen konkrétan Mória bányáinak bejáratára gondolok, ahol törpcsnázok, meg effélék heverték. De lehet, hogy ez csak érzéki csodásd a részemről. Menj tovább, be a sokat sejtető ajtón. Hát igen. Ez itt nagyon szemétdolog lesz, ugyanis az eddigi (összesen négy) főellenséggel újból meg majd mérkőznék. A dolog úgy néz ki, hogy itt van négy kisebb híd egymással srégen, meg egy fő híd. A szitu adott: a négy kis híd

vezet a főellenségekhez vezető ajtókhöz. Kezd azzal a hiddal, amelyik a bejárat (ahol bejöttél) mellett van jobbra. Nyírd ki a kapu előtt álló őrt, és nyomás befelé. Bent nyílna le a varázslót, löved fel magad a rugóval, és amikor a legmagasabb ponton vagy a levegőben, a Dekuval szállj át a következő rugóhoz. Itt megint löved fel magad a levegőbe, majd szállj át a túloldalra a két légvörny között úgy, hogy közben azok ne tudjanak lesodorni a szakadékból. Öld meg a vázákából előtörő lényeket, majd szigonyozd fel magad az ajtóhoz. Bent egy régi ismerőssel, Molgerával a kigyószzerű lényvel kell ismételtlen megküzdenünk. A taktika ugyanaz, mint előzőleg, úgyhogy azt most nem írom le. Miután végeztél vele, a központi teremben találd megad, és a főajtón, amin keresztül majd később kell tovább menned (miután a további három főellenséget is kinyírtad) kigyullad a egyik szimbólum, jelezve, hogy az egyik főszírmeg már végeztél. Menj tovább a bejáratnál jobbra lévő második ajtóhoz, öld meg az őrt, és irány befelé. Bent a kaptorkából ellenségek és cuccok is előkerülnek. Fuss a folyosó végére, tükrözz rá a az olajchuchukra a fénysugárral, majd ha az kövé dermedt,

kapd fel, rohanj vele a kapcsolóhoz, és tedd rá. Ha ez megtörtént, uzsgyi fel a legördülő lépcsőn, mert a chuchu nemcsak a visszanyeri eredeti alakját, és lemászik a kapcsolóról. Fent még egyszer el kell játszanod ugyanezt, csak úgy tud bejutni a főellenség ajtaján. Bent a kövér Jalhalla az ellenfél, tükrözd meg sorozd, ahogy előzőleg. Ha kipurcant, ismét a főteremben találsz magad, és a fájton pedig kiugyall a második szimbólum is. Most menj be a bejáratlalt balra lévő első ajtón. Bent a főellenség ajtajától egy lávalólam választ el. Csáklóyzd át magad a lábában lévő legközelebbi platformra. Innen csáklóyzd át magad a következőre, ahonnan szintén csáklóyzd fel magad, de most mássz fel a rúdra, és innen Deku levéllel lebegj át az ajtóhoz. Bent Gohma-val kell megküzdened. A rákszerű lény felül a plafonon belóg Valoo farka, ezt kell csáklóyznod. A harmadik után a rákról letörik a pánclé, és amikor lecsap a talajra, sorozd meg a szemét. Kb. három sorozás után kifekszik. A központi teremben a szimbólum kiugyallása jelzi, hogy már csak egy szörny van hátra, tehát irány a bejáratlalt számtól bal második ajtó! Bent egy tükres növényekkel beborított szakadék tátong eljött. Dekuval legyezd meg a szelmalmot, majd vitsed el magad az eléd görögülő platformon addig a falból kinőtt indáig, amelynek lapos a vége, így át tudsz rá ugrani. Amikor az inda lent van, legyezd a másik szelmalom felé, hogy a libegő a lehető legközelebb görögüljön hozzád, s mikor az inda fent van, rugaszkodj el, és Dekuval szállj rá. Hajtsd magad a következő indáig. A jobb oldalra Dekuval szállj rá, majd mikor az indák egymással egy szintbe kerülnek, ugorj át a másikra. Mikor ez a legmagasabb pozícióba mozdul, a Dekuval lebegő a főellenség ajtajához. Bent egy olyan ellenség vár, akivel még a játék elején találkozhattál, egy hatalmas növényről van szó, aki csápjai segítségével lóg le a mennyezetről. Bumeráanggal kaszabol le az összes ilyen csápját, mikor is a növény leesik, a szirmai szétnyílnak, és a benne lévő bibét (?) sorozd. Ha a növény elpusztult, már szabad az út tovább a fájton keresztül, persze öröme még semmi okod, mert a hosszú, és nehéz részek még csak most jönnek! Menj be a főkapun, amely most már nyitva áll előtted. Menj fel a lépcsőn, és ott is be az ajtón. Bent további három ajtó van, egy díszes veled szemben, és két másik kétoldalt. Először menj be a jobboldaliba, ahol a falon négy merces áll. Jól figyelj meg, hogy a játékok milyen sorrendben mutatták őket, és jegyezd is meg, de a lényeg az, hogy melyiken hány gertya van (együtt négyig). Ha megfigyelted, menj ki ahol bejöttél, és menj be a szemközti ajtón. Itt négy kapcsoló van a falon, amiket olyan sorrendben kell becéloznod a bumeráanggal, amilyen sorrendben az előző teremben a gertyákat mutatta a játék. Ha becéloztad mindezt, engedd el a bumerángot, és ha jól csináltad, egy örvény jelenik meg a víz felszínén, és a király beúszik a barlang bejáratán, amiólt Link majdnem szívinfarkt kap:). Elmondja neked, hogy ez egy átjáró a kinti világba, és ha

szükséged van még az előtted álló harcokhoz valamire, szállj be a csónakba, és evezz bele az örvénybe. Ha ezt megteszed, simán vissza fogsz tudni jutni, a visszavezető örvényt Forsaken Fortress-ben találod, közel a bejáratához. Amint visszatértél, menj be abba a terembe (pont az örvényes szobával szemben), ahol a gertyák vannak a falon, és ess le a sötétlen tátongó szakadékba. Bent négy ajtó veszed körül, középen pedig egy fekete lovag támad rád, akivel most ne foglalkozz, később úgyis meg kell vele küzdened. Ez egy labirintus, ha jobban megfigyeled az ajtók szélén kirakott köveket, láthatod, hogy nem egészen egyforma színűek, van egy egészen világos, két sötétszürke, meg egy fekete. Menj be a fekete kövekkel körberakott ajtón, és egy ugyanolyan teremben fogod magad találni, mint az előző, de ez ne ijesszen meg, menj be rögtön a bal oldali ajtón, a következő teremben a szemben lévő ajtón, majd megint be balra, majd jobbra, és itt az utolsó teremben pedig egyenesen be a szemben lévő ajtón. Itt kell megküzdened a fekete lovaggal, az ajtó lezárul mögötted. A lovag hátrámle módon tud támadni. Van, hogy sokszorozódik, leszáll a földre, és egy kört zár be, amiben ha benne találsz, nagy sallert kapsz a hatalmas kardjától, de tud még piros és fehér színű fénygömbökkel is lődni. A piros színű elől szalad el, de amikor fehér gömböt küld feléd, a karoddal udd vissza rá, amit ő majd szintén visszaküld neked. Egy ideig még pingpongoztok a gömbbel, de aztán elvéli, eltalálja a golyó, és a földre roskad. Ekkor szalad oda hozzá, sorozd meg a fejét alaposan, és fekete füstkardját hátrahagyva kímül. Ha megölted, egy láda jelenik meg a terem közepén, ami egy kulcsfontosságú tárgyat rejt: a light arrow-t! Ez a fényes nyílalt az íjjaddal tudod kilőni, de varázserőlt használ, úgy mint a tűzes és jeges nyíl, ha felvetted a cuccot, menj be a nyitott ajtón, és abban a teremben találsz magad, amelyben a díszes kőajtó van. Sajnos, itt is rád támad a lovag, akit meg kell ölnöd ahhoz, hogy bemehess ezen az ajtón, de a jó hír az, hogy most csak egyszerűen bele kell lőnöd egy fénynyíllal, és menten bevégzi. Vedd fel a tag kardját, és úss bele a kőajtóba, ekkor az szét-törik, és szabad leszed az út. Menj fel a lépcsőkön, közben kaszabol az ellenséget, és turingold magad cuccokkal, mert nehéz rész következik. Ha mindenkit kinyitált, menj be az ajtón.

FŐELLENSÉG: GANONDORF

Bent Zelda hercegnő alszik békésen, az úgy mőgöl pedig Ganondorf tűnik elő, miközben megpróbál betörni a lány álmaiba. A szörvő után Ganon egy hatalmas szörnyré változik át, akivel bizony meg kell küzdened. A stratégia a következő: bumeráנגgal vágd el azt a kötelet, amin a farka lóg, majd mikor az leesik a földre, és Ganon kigyázó mozgással húzza maga után, te lőj bele a fénynyíllal a farka végén lévő üvegömbbe. Minden lövés után szét-törik, és kb. a harmadik találat után a szörny látszólag a szörny el is pusztul, ami-

nek Link nagyon örül. Te még ne örülj, mert ezzel közel sincs vége a harcnak, a szörny ugyanis átalakul egy hatalmas szörvő pókká. A terem talapzata víz, ami tükrözi a plafont, ahová a pók mászott. Mikor a szörny fent tartózkodik, elkezd gyorsan forogni, amit te a víz tükrében láthatsz. Figyeld meg, hogy a pók hátulján lévő üvegömb merrefelé fog érnezni mikor a pók leereszkedik, és fúss oda lödd meg fénynyíllal, a harmadik ilyen találat után a pók is elpusztul, vagyis inkább át változik egy hernyóvá. A sebesen száguldozó hernyónak a végén van az üvegömb, azt kell háromszor eltálatni. Ha sikerül a csúszmászó fejét megütni a kardoddal, egy pillanatra megáll, de én ezzel nem sokra mentem. Ha kivégezted, Ganondorf Zelda hercegnővel a hóna alát meglep, de előtte közli veled, hogy vár rád, és a végő megmérettetésre... Miután eltűnt, mássz fel a terem közepén lévő kötele, s mássz felfelé egészen addig, amíg fel nem tudod húzni magad egy platformra. Nézz körül, látni fogsz egy rudat, amire fel tudod húzni magad a csáklóval. Fent megint csáklóval húzd fel magad, és ott égesd le a teleport tetejét, hogy ha meg nem akarnál belevágni a harcba, akkor legközelebb ne kelljen ezt a tornagyaklalatot végcsinálnod. A falban van egy ablatosztó mélyedés, oda szigonyozd fel magad, és lépi be abba a terembe, ahol a legvégő küzdelem vár rád. Egy hosszú bejátszás jön, melyben Ganondorf elmondja, hogy az, aki először megéri a Triforce-t, annak az istenek teljesíti a kívánságát. De mielőtt megtudná azt értenie, az azt kívánja, hogy Hyrule földje legyen az övé, megjelenik a Király, és ráteszi a kezét a Triforce-ra. Reményit kíván a világ jövőjének, Linknek és Zelda hercegnőnek. Mikor a bejátszásnak vége, a Király eltűnik.

A hercegnő elveszi az íjadat (milyen jógon? :) és azzal kezd el lődni Ganondorfot. Mikor eltálatja, fúss oda a krapekhoz, és sorozd meg, majd ugorj el, mert nagyon csap, mikor kikerül a nyíl hatása alól. A harmadik ilyen sorozás után Ganon dühbe gurul, és ad egy nyaklevet a kiscsajnak, aki ettől kifekszik, és az íjadat is buktad! Ma gadra maradtál, a következők kell tenned: állj Ganondorf elé, tartsd lenyomva a bal ravaszt és a D-pad fel-t, közben sorozd őt, és mikor elkezd a képernyő villanni az „A”, gyorsan nyomd le azt, így Link Ganondorf fejébe szúrja a kardját. Ezt a technikát Outseten az öreg tanítóta neked még a játékok elején. Próbáld „fejbeszúrás” után a hercegnő mögághoz tér. Menj hozzá közel, ekkor elmondja, hogy majd ő fel fogja célozni a nyílat, amit te a pajzsoddal irányíts Ganon felé. Ha sikerült, gyorsan csinálj meg az előbbi „A” gombnyomásos technikát, és ekkor Link olyan módon dőft Ganon fejébe a kardot, hogy a fickó menten kövé válik, és ezután már csak annyi a feladatod, hogy kényelmesen hátráddé végignézed a könnyes bejátszást, és a vége főcímet. Congratulations, you are the best! ;)



SHADOW™ THE HEDGEHOG





Remake-el készíteni egy régi klasszikusból mindig kétféle próbálkozás. Egyrészt lehet nagyon sikeres, ha a újra feldolgozott epizód nem csak grafikaián új meg, hanem fő morál kérdései hangulatához is. Talán erre a legjobb mintapélda a Resident Evil 1 GameCube-os változata. Ritka azonban, hogy egy remake annyira jól sikerüljön, mivel a programozók elképzeléséig bravúrral szolgált elszüni az ilyen újra kiadásokat. Ezért is rettegtek a Final Fantasy VII PS3-os remake-jétől (már ha lesz ilyen, ami egyelőre kétséges), mert ma középszerű Square színpadokat tekintve kiváló grafika ide vagy oda, de felek, el fogják rontani az anyagot.

És, hogy mi köze van mindennek a legjobb WA játékhoz? Talán ezek az élelm.

A mára nagy sikernek örvendő Wild Arms sorozat '97 közepén indult. Egy nagyszerű felállítás, rákötött RPG volt PS1-re. Három évvel később azután elkészült a második, majd 2002-ben a harmadik rész is. Ami az első részt – és tulajdonképpen a sorozatot – sikeressé tette, az a nagyszerű, kicsit western beütésű hangulat, a szép rajzolt grafika, a tartalmas játékmenet, valamint a kiváló zene volt. Emellett a történet is fordulatos és lebilincselő lett. Érdekes és újszerű húzás volt, hogy a három főszereplőt külön-külön lehetett irányítani, majd miután a szálak összefutottak, csak azután egyesült a csapat és indult be az igazi sztori.

Bevallom a kezdeti idegenkedésem után nagy kedvencem lett a program, és a mai napig szívesen gondolok vissza rá.

Így aztán talán megértitek, milyen nagy várakozással helyeztem be a gépbe a **WM** Alter Code F-t, mely nem más, mint a híres-neves első rész felújított verziója. A helyzet az, hogy én személy szerint játékkal nagyon kritikus vagyok egy-egy klasszikus játék újrafeldolgozása kapcsán. És az is tény, hogy

nekem a **Alter Code** II elsőre nagyon nem tetszett. Féltre is tettem. Aztán kék, egy hét múlva újra nekidurítottam magam még egyszer, és lassú csodát, ugyancsak történt, mint 7 éve. Egyre inkább meggyőzt az a game, bár megdöbbenéssel aztán nem vagyok elégedett. Véleményem szerint egy viszonylag jó remake-ről – sőt: aki nem ismerte annak idején – az első részt, annak most az egy remek lehetőség a beszerzésére. Már csak azért is, mert ez egy nagyszerű játék, melyet már csak a zene miatt is érdemes végigjátolni.

Persze mint minden remake-nak, ennek is megvannak a maga pozitívumai és hibái is, melyek főleg olyan változások, amik a régi részben másképp, talán jobban szerepeltek. Én például rajongok a régi felállítás 2D-s grafikáért. Látványosnak és szépnek tartom ezt a stílust és sajnos, hogy a **Alter Code** F készült teljes mértékben 3D-s grafikával. Az anyag 3D-s külső kárpai, ami végig érzékelhető volt ki belőlem. Nyilvánvalóan lehetett, hogy az anyag még egy PS1-en is simán elmenne. Nem rontja így se, de a korábbiak nem. Talán szorosabban lett volna cell-shaded technikával elkészíteni őket. Sőt, még ennél is jobb lett volna, ha az egész stílust kézzel rajzolják, mivel ebben az esetben az eredeti hangulat jobban visszatér volna. További hiányosság, hogy a játék elején nem voltunk katonai, lehetett sorban kell végig mennünk Rudy, Jack és Cecilia társaságában.

Ha már ill tartunk, akkor a sztori változatlan maradt: Egy Filgaia nevű világra járunk, ahol gonosz, sötét erők ténylek fel a dalt felhárít. A céljuk megszerzeni egy régi feladatát demont, hogy azt feloldozza elapjájuk az embertársak. Döntésként talán ennyi, bár ennél jóval többet is – sőt. Aki korábban játszott tudja, aki meg nem, az majd megfogja tudni, mivel egy rendkívül fordulatos, dramaturgiailag nagyszerű sztori ismerkedhetünk meg azokkal, akik nekivélkednek a játéknak. A régi rajongók is megtalálják a számításukat, a párbeszédokat józart újra írta, valamint sok-sok új jellemet is kiegészítettek az anyagot, melyek miatt még később adhatjuk neki a szereplők szándékát.

A grafika mellett nagy változásom nem keresett a harci rendszer. A régi epizód körkörös azaz szisztemája kiállítás a Wild Arms 3 rendszerével. Azaz, miután embertársak kiaduk a parancsot, csak elkezdhetünk rohogni a terepen, majd egyenkénti tempójukban fogjuk végre a parancsokat. Szerintem király ez a rendszer, amik épp csak szokni kell.

További újdonság, hogy a térképen lesznek helyek, amiket nem látunk, mert előbb kell őket fedezni. A térképen a Négyzet lenyomásával egy zöld gömböt generálhatunk, így ha olyan hely közelében vagyunk, ahova be lehetne menni, akkor az megjelenik a térképen. Egy filkos helyeket is találhatunk. Ezekből egyikének lesz egy párt On van például a többi szinten

labirintus, az Abyss, ami a W33 rajongóknak ismerős lehet. De sok újdonsággal is összehozhatunk a program rajongói (lesznek egész meglepő, új-szerű dolgok), de nem akarom feltélni a poénokat.

Az odáig kapcsán maximálisan elégedett voltam, pedig ehhez is kritikusan álltam hozzá, mivel a **Wild Arms** első része a legjobb zenéj PS1-es játék között volt. Az **Alter Code** F zenéi nagyon ütnek, köszönhetően Michiko Noruke-nek, aki az eredeti változat zenéit is komponálta, és ebben – új részben is ő vállalta a munka országhatárát. A számok többsége új hangszereket kapott, kicsit minden megújuló szól, de továbbra is a régi hangulatot adták vissza és nagyon jól!

A **Wild Arms Alter Code** F tehát egy kellemes játék, mert egyszerűen szól a program régi rajongóknak és a mai érdeklődőknek egyaránt. Mind a két réteg megszeretheti. Így a játék bejöttnek a jó zenéj kellemes hangulatú RPG-k, ahol sokat kell feloldozni, járjuk és harcolni, az nyugodtan neki állhat! A **Wild Arms** 3 és 1.6-os számban ('99 évszék) írtam végítógját, ami **nagyjából** használható ehhez is. Azért tessék fenntartással használni, mert egy-két lenyeges változás miatt jó néhány helyen nem alkalmazható az ott leírt dolgok. De azért ha elakad, talán adhat támpontot.

Veres Miklós

WILD ARMS ALTER CODE: F

AGETTE INC. / SONY

MSX32BIT: JELENTŐS NINCIS

grafika: közepes

játszhatóság: jó

szavathossz: jó

zene / hang: kiváló

hangulat: kiváló

1 játékos

memóriakártya: (AKB)

analóg irányító (dual shock)

✓ régi és új játékosoknak egyaránt bejöhét

x lehetne jobb a grafika,

aprabb változások sőt tetszenek

8 pont

Miki vacillál, hogy 7 vagy 8 pont legyen a vége, én biztatok, hogy nyogd lemett lehet most gálán. Kiemelkedő game volt a PS1-es **Wild Arms**, de a PS2 játékok többsége nem ismerte. Ha a grafika hiányosságaitól eltekintünk, az mondandó, még mindig egy nagyszerű játékkal állunk szemben, amit a fehér holló ritkaság western témá, a jópár karakterek és a csodálatos muzika miatt érdemes végigjáratni.



lállás és az előre gombok lenyomásával. Különböző veredések állítjuk képviselőivel találkozhatsz == jötték folyamán, hiszen == pankrátor, utcai harcos, capoeira, kung fu, box, muay thai, az az mindenki megtalálja majd a hozzá illő harcost.

Beszéljünk egy kicsit a game kinézetéről, hangulatáról, zenéjéről. Van egy hihetetlenül jól eltalált hangulata, ami az egész cuccra igaz, és így jobban oda tudjuk magunkat képzelni a dolgokba – egy igazi utcai balhész, megszervezés, veredések jöttek ez. A zenét mintha ezekre a veredésekre írták volna. A grafika nem tökéletes, attól egy picit elmarad. Jól meg látni tervezve, hogy a helyszíneken rangolódunk a terepárgyak, viszont azt kihagy-

ték belőle, hogy a pályákon lévő tárgyakat fel lehetne venni. Hiányolom a szereplők mozgásának a sokszínűségét is, mivel az utolsó missió elvégzésére minden mozgást fogunk ismerni a fő szereplővel, és ha nekünk ő lesz a kedvencünk, akkor kicsit egy hangvételé válnak majd a harcok. Nos, a szavaltasság terén azt tudom nektek mondani, hogy a Story Mode-at lenyomtam durván négy óra alatt, de még utána is sokat játszottam vele. A multija nagyon erős a jötteknak, ha többen összejöttek, akkor mindenféle képpen nyomjátok, mert jól fogtok szórakozni, azt garantálom. Amellett nincs jobb, amikor négyen csapelltek egyszerre egymást és megy a kiabálás, egymás szivatósa.

Nem vagyok elfogult, de látom, hogy a Namco-sok csináltak a stufát. Ami még engem a meglepetti, hogy a jötték észak-amerikai-ban segenhettek a Tekken és a SoulCalibur fejlesztői is. Ennek köszönhetjük azt is, hogy ha feljebb pakoljuk a nehézségi szintet, ORBITAUS nagy szivatósságra képes a gép, amittől eldurran az ember agya. Gondolom ezt is figyelembe vették, mikor őt nehézségi szintet lettek a játékbá. Egy szó mint száz, nekem bejött a jötték és szerintem is sem fogtok csalódní benne. Bátran írom azt, hogy vegyétek meg, vigyétek haza, és jól verjétek szét mindenkit benne. Nagyon ott van a spiccen hangulatilag, zeneileg, lényeg zsír. Jó szórakozást hozott!

Bolu



MARTIN ALLESAULT

Azt hiszem most már bátran kijelenthetjük, hogy rendesen komoly kínlat van utcai veredős stufákból, melyekben te lehatsz a város legkeményebbje. Ha efféle babérokra vágysz, válassz egyet. Ennek itt elég póva a grafika, lát-szik rajta a Namco kézejeje.



URBAN REIGN

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

Platform: PS2
 Értékelés: 8.0
 Játékosok száma: 1-4
 Játék típusa: Kiváló

1-4 játékos, multi tap, dpi II
 memóriakártya 5mb (1.000)

✓ nagyon jó hangulat, erős mult
 × keves mozgás, egyedül megunható, apró hibák

8 pont

„Mik ezek a gyönyörű illusztrációk?” – tettem fel magamban a kérdést, mikor pár héttel ezelőtt az internet böngészése először ráakadtam a **Magna Carta: Tears of Blood** című játékra. A program gyönyörűen megírja a dombokat és egyéb „arhajl” vizsgálgatva megállapítom, hogy ritka igényes munka, mivel szép, és stílusban igencsak elűt az átlalom eddig látott RPG-től. Nem véletlen azonban ez, mivel nem japánok hegeszték össze a játékot, hanem egy koreai fejlesztő csapár, a **SoftMax**. Az illusztrációkat pedig egy **Hyeong-Tae Wing** nevű úriember készítette, munkáját nyugodtan nevezhetünk művészetnek.

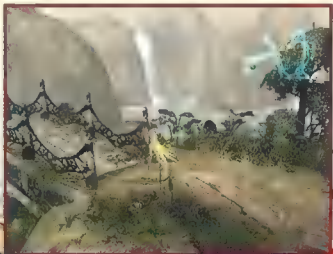
Érdekes megjegyezni, hogy a Korea az utóbbi években egyre inkább saját tényezőre vált: a videójáték piacon, ezt senki nem kérdőjelezhette meg. Erre jó példa is a game is (illate az **Xbox-ot Kingdom Under Fire**), ráadásul még elisménye is van a megjelenésének. Koreában ugyanis a **SoftMax PC**-re már tudok egy részt, **Magna Carta: The Phantom Avalanche** címmel. Nem sokat tudok róla, de történetben valamilyen kapcsolatban van ezzel az epizóddal. A Koreában az RPG-k népszerűségét mutatja az online játékok iránti igényes (játékot készíteni). Ha hasonlatokat kellene keresnem, akkor sok mindenen a **FFX-9** hozza a program, de van benne némi **Star Ocean** is. Tuláds lenne azonban azt mondani, hogy a stílus más **RPG**-ből összeszedett elemekből áll, hiszen van saját stílus és egyéniség.

Örülünk tehát, hogy végre mi is megkapjuk ezt a játékot.

A történet miatt az RPG fanatikusoknak bátran merem ajánlani a programot!

HARCOK

Nemcsak a történet karofatokat számunkra meglepetéseket, hanem bizony a harci rendszer is. Sajnos ill már nem olyan egyértelműen jó a helyzet. Véleményem szerint az **RPG** készítőket kezdnek kifogni az átlékelől, így egyre kevesebb a bonyolultabb rendszerekkel alkotó helyet, hogy inkább a régi jó működő szisztemákat újítsák fel és vinék tükélyre. A **Magna Carta** ebből a szempontból egy érdekes, ám csúre meglehetősen bonyolult rendszert használ, mely a **Final Fantasy**, a **Shadow Heart** (lőán kicsit **Xenogeas**) és **Star Ocean** rendszereit ötvázi. Nekem személy szerint ez a köklét nem igazán jött be.



nem igazán találom meg. Nem tagadom, bizonyára lesznek akiknek bejön, de véleményem szerint lehetett volna egyszerűbben is megoldani a küzdelmeket.

A játé egyébként nem túlzottan nehéz, erre azért ügyeltek. Érdekeség, hogy fontos a harcokban a szereplők és **Calanit** kapcsolata. Ha ez jó, akkor a többiek jobban fognak küzdeni, ellenkező esetben gyengébben. A kapcsolatot a mentőhelynél lehet javítani, meghozza beszélgetésekkel. Az ilyenkor adott válaszaink kihatnak a kapcsolatainkra, megálv és pozitív irányba befolyásolva azt. Embereink ajándékait is lehet adni, melyek szintén javíthatnak viszonyunkon. Ez a kapcsolati rendszer nekem tetszett, van benne potenciál a jövőre nézve is.

Összességében a játszhatóságra én erős közepes adnék, ami kicsit talán szigorú, mert lesznek, akiknek jobban jött tesztelni.

ÉRTÉKELÉS

Az **MC** szavatozásgára viszont egy szavunk sem lehet! Ha bejön ez a harci rendszer, akkor bizony hosszú időre nyújthat kikapcsolódást a program. Ill csak egy dolog nem tetszett, ami tulajdonképpen a játékmenetből fakadt. Nevezetesen, túlzottan lineáris lett a játék, hasonlóan a **FFX**-hez.



mert Japánban már 2004 novemberében megjelent – elképzelhető, hogy az amerikai és európai változatokra megint több mint egy évet kellett várni.

SÍTO

Egy **RPG** játszhatósága több elemből áll össze. Fontos a nehézség, a harci rendszer, de a leglényegesebb a történet és annak megvalósítása, dramaturgiája. Ezzel az **MC**-ben nincs gond.

A sztori szerint egy **Efferia** nevű földön járunk. Ezen a kontinensen több királyság is van, az egységek mellett, ám nem épp békés körülmények között. Az emberiség és egy másik, leginkább az ellenség hasonló faj, a **Yason** már időtlen idők óta háborúban áll egymással **Efferia** birtoklásáért.

A program főhőse **Calinit**, akinek gyermekkorát egy súlyos trauma árnyékolta be. Fajáját lemezáróla a **Yason** faj, csak ill maradt életben. Azóta a világ különbözően kiváló harcos lett. Sőt, időközben tagja lett a világot legjobban állt alakulatának, a **Tears of Blood**nak, ahol a legmögösb, kapitányi pozícióba is betelt.

Legutóbb küldetésük során egy titkos varázslattal akarnak bevenni a **Yason** ellen, és jó darabig minden rendben halad. Amikor megfutamodnak a **Yason** fővárosát, a **toj királyság**, **Amila**, kivédi az ostromban érkező csapatot. Ez mindenkit meglep, mivel ez csak úgy lehetséges, ha a **Yason** még erősebb fegyvert a **Magna Cartá** birtoklóját.

Nem sokkal ezután **Calinit** elszakad a csapat többi tagjától és megismerkedik az önmegészó lányával, **Reith**-tel. Ö a csalatkozó hozzá és innentől is sztori bővelkedő nagyvárú fordulatokban és meglepetésekben, hisz ill kell történni **Reith**, **Amila** és a **Magna Carta** titkai is.

A lényege, hogy számunk és egyéb ellenségek a terpeken másképp. Ahhoz, hogy egyenlő esélyekkel bocsátsunk velük harcba, készenlétben kell állnunk. Nem szaladgálhatunk csak úgy szabadon, mert akkor nem látjuk az ellenfeleket. Hogy messziről is észleljük őket, előbb elő láll kapunk a legyvertreket, így távolra is láthatunk. A baj az, hogy ilyenkor csak lassabban mozoghatunk. Ha az ellenfelek vesz észre, ilyenkor az **X**-szel mi is megfomadhatjuk.

A harcokban három emberünk vesz részt. Mind egyikeket lehet irányítani, letezőlegesen váltogatni közöttük. Fontos a képernyő jobb felső sarkában látható kijelző, mert az mutatja, hogy mikor jövünk mi (harorcs), illetve ellenfél (piros). Ha rájövünk a sor, akkor oda kell menni mi ellentéthez. Mikor támadni kezd, megjelenik egy gyűrű, rajta gombokkal. Ezeket kell megfefeledni utemben lenyamni a sikeres akciához (lősd nagygyűből a **Shadow Hearts**-ot és a **Xenogeas**-ot). Törővakt is csak akkor lehet használni, ha betelt ill a csik.

A problémám ezzel a rendszerrel, hogy túlságosan vontatottá teszi a játékok. Főleg a térképen történő haladás lassú le és ez bizony nem jó. Az igazán franks harc pergős és gyors, én ezt edben



Gyakorlatilag lehetetlen elakadni, mert mindig tökéletesen egyértelmű, ho- va kell menni, még csak a párbeszédek sem kell figyeln. Természetesen lesznek hitos dolgok is, e nélkül mondanék már nem kép- zelhető egyetlen RPG sem. Tetszett, hogy lehetőség van elég sok tárgy le- gyűjtésre, lehet kombinálni a cuccainkat és nagyon nagy a kísérletezési lehetőség.

Hosszúságát és tartalmasságát figyelembe véve egész nyugodtan meg- adhatom neki a kiváló.

GRAFIKA

Térjünk rá a grafikára, amely vegyes érzékelt voltát ki belőlem. Itt is lehet élni a FFX-es hasonlaltat, mert szép nagy karakterek vannak, akik egyszerűen és nyugodtan kijelenthetem, stílusosan vannak kidolgozva. Mindegyikük önálló személyiség, ezt már az elő pillanatsban észre- kelljünk.

A helyszínek kicsit vegyesebb képet hagytak bennem maguk után. Nem kétséges, hogy jól néznek ki, a picit szétáramlatoknak köszönhetően, de lehetett volna azt még szebbre is alkotni. Az MC tipikus PS2-es gra- fikai hibákat mutat, azaz túlzatosan látszanak a poli-

gonok, és a moslalt püszek, ami így a szeszítés. Ha egy fa vagy más tereptárgy belő a képe, akkor a szemünk is kilyuklik a csúnyán el- moslalt püszekből. Még szerencse, hogy az ősszép nem rossz, sőt sok- szor is látványos a hibák ellenére. Ennek oka, hogy a játék némi dorkos beállítás kapott. Hasonlít egy kicsit a Shadow Hearts-hoz, de csak szígon- rón ebből a szempontból.

Erdetkes, hogy a game sokszor használt CG filmeket ábrázolt jelenetek gyönyörű, megfizethető bombaszűrésű minőségben. Ennek azist örölm, mert az utóbbi időben kinévt a divatból a CG alkalmazása (bár a FFX után), az ábrázolt jeleneteket többségében a programok saját engine- jével írják, minden bizonnyal így költségkímélőbb. (A jelenlegi konzolge- neration is a képes elemi egy-egy jó CG film minőségét saját gra- fikus motorjának segítségével, erre talán majd a következő lesz csak képes.)

Itt eszembe is jutott az intro, mely egy gyönyörű és hosszú videó, csö- dősszép zenére vágya. Összeállítás az így egy jól ér, mert minden hiba ellenére azért minőség- leg és látványban a szebbes ennél jobbat csinálni.

HANG / ZENE

A játék zenéi viathatalonul jóra sikerültek. Azt hiszem a zeneszerző Sung-Woon Jong nevé szintén bevethetjük a naplóinkba. Nagyszerű, érzékelemben dús számok, szép hangszerelésben, ennél nem is kell több. A zenék hangulatteremtő atmoszfériája nagyszerű, úgyhogy elégedettek lehetünk.

A szinkronnal azonban már a anynyira. Orbitalis baj nincs vele, de sokszor mintha a lenne összhangban a szöveg a szójmozgással. Nagyjából jóra tenném.

HANGULAT

A Magna Carta az ed- dig elmondottak fényben hullámzó hangulat- tal van megjelölva. Ami- kor a történet izgal- mabb fejezetek fogjuk látni a remek zenével, akkor bi- zony nagyon megszeret- hetjük a játékot. Sőt akár

magóval is ragadhat. Viszont olykor le tud ülni a dolog, főleg a vonat- tott haladásnak a térképén. Az ellenfelek állandó kitérőgésé - nem mindig van az embernek kedve harcolni ügyeb - meg látszólag egy idő után.

Értessem szerint, tekintetbe a játék grafikai stílusát és az MC vilá- gának jól kidolgozott szerkezetét biztos, hogy fogunk még hallani erről a programról. Ez már biztosan is volt, hisz a következő rész, a Magna Carta 2 már készületben van, megfizethető az eddig Japánban gyengén szereplő Xbox 360-ra!

Mindent összegezve a hangulat jól ér.

ÖSSZEKÖLÉS

Összegezve egy kellemes és jó stílust ismerhet meg minden RPG ra- jongó, aki beszerzi a Magna Cartát. En főleg azoknak a játékosoknak tudnám ajánlani, akik nem idegenkednek a kicsit lassabb tempójú játék- minőség, az innen-onnan ászárlagoktól kevert rendszertől, és szeretik a jó sztorit. A pontozásban óvatos vagyok, mert lehet az még jobb is, de a nyitás a sikerült rosszul. Várjuk a folytatást!

Veres Miki



MARTIN BELESZÖLI

Nem tudom pontosan miért, de nekem nagyon bejött ez a játék. Elég régóta figyelem a koreai fejlesztőket, az E3-on évek óta egyre jobb, egyre nagyobb standokkal, egyre fényesebb kidolgozásokkal, és legfőképpen egyre gyönyörűbbek a tipikus koreai játéklíszter- csiók - ez a szokásos magad világ, de egy picitől komolyabbra véve. Szóval, földem nyugodtan betérhetek a mostandán kis szűke RPG piacra és akár meg is hódíthatok azt.



MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

ALFRED A. GONZALEZ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

| | |
|----------------|-------|
| játék | jó |
| szárazlatosság | külső |
| zene | jó |
| játék | jó |

1 játékos
analog ir (dual shock)

történet, karakterek, világ, hangulat, játékmenet, pontozott nem

7.5 pont

A ki már (velem együtt) unja a végelentlét Dynasty Warriors cuccokat (**Kezeket a magaboooooi Marlin**), annak feladtilten halhatna a **Devil Kings**, amennyiben nem ugyanaz kéne benne csinálni, ugyanolyan pályákon és ugyanolyan kandiákkal, mint a DW sorozatban. Imigyen viszont csak az fogja szerezni, aki ugyan imádja a tömeggyilkos játékokat, de valamilyen már réheli a DW kínai szereplőit, legkötér, okamlyét, és most örvendezik, hogy ezek nélkül is van alkalom több száz szerecsellenfél ledarálni íz perc alatt. (**Ésérti Éssért Marlin**) Na, de azért nem intezem el annyival a játékok, nem kell félni, hiszen túlna van sok olyan dudo, akinek idegenül csengenek ezek a nevek. A játék omlyg is elég jó, PS3 színi intróval nyílik, ami azért jutott eszembe, mert a szóbeszéd szerinti anno a Gran Turismo 2 intrója is picit feltuningolt PS2 ingame videó volt a GT3-ból, ami könnyen elképzelhető. Szóval a bevezetőben jönnék a furán kinéző, de mindenképpen egyéni karakteristikaikkal bíró főhősök a hasonlóan fura harci eszközökkel, majd a főmenü megnyitgató képe körül elénk, az Options kilanulmányozása most azért helytlen, mert a kontrollér gombkiosztása tanulmányozásával nem kell és helyzetben szerecsellenfélünk majd. Történet omlyg nem nagyon van, a lényeg vé-

dékkal viszonyul a mi birtokainkhoz. Ennek megfelelően a fő térkép csak meghalozott, szomszédos pontokra lépkedhetünk, és némi stratégia ezzel együtt így igyekszik megoldani, hogy ne fussunk bele túl nagy túlerőbe.

Alapból hat generális közül választhatunk, amiből még hatal nyerhetünk a csaták folyamán, imigyen mindenki találat magának szimpikus hódítót. Minden embernek van egységsgényi (hp), támadási (atk) és védekezési (def) értéke, amik természetesen gyarapodnak majd, ahogy a kezűz harcos nánál több kincszerzéséig kiűz az órák polgármesterre. Ezen kívül még megjelölhetjük a színt is (persze alapból mindenkinnek egyez a szín), a Fury Drive-nak nevezett speciális támadását, hogy milyen a hadserege, és nem utolsá sorban azt, hogy mennyi területtel rendelkezik. Ezek után már csak a három nehézségi fokozatból válasszunk ki egy önbizalmunkhoz passzoló szintet, és indulhat a hadjárat. A megjelenő térkép igazán a színnel bővebb magyarázatra. A Home-el a mi szülőfalunk, és harcraolgni csak az uralmunk alatt álló területekkel vonallal összekötött, szomszédos helyekre mehetünk. Am mindazek eltt még beállíthatunk pár dologat a Options opció alatt. Az első a turbo támadásunk kiválasztása, feltéve persze, ha már rendelkezünk ilyen fajta

nagyon hasonlít a DW környezetére, de azt már párszor elmondtam és el is fogom még mondani. Jönnék is a teljesen uniformizált szövetséges és ellenséges csapatok, amik között azért akad néhány tényleg jól kidolgozott figura is. Alattunk elnagyolt árnyék, ami azért szerencsére nem paca, hanem elhagyatlan követi a mozgásunkat, a jobb oldalon pedig az ugyancsak megszokott térképi szemrevételezhajuk, megokosodván afelől, hogy a tájon merre helyezkednek el a csapatok, és hol leledzik az ellenséges főember, ciknek lenyomása a fő csatánk. Szerecsenre legyen mondva, nem kell odáig elgyalogolnunk, mivel pár méter után egy fő kővárat bontakoztat ki a volánszínű szőrázójel generális kádób. El is neveztem Lajosnak, és közel merre hozzá rángatnom legott, amikor a főformák ikon megjelent hősöm feje felett. Lovagolni nagyszor, miközben a műanyag, fröccsenőt, kétélű bárdomat lobolom, ami ennek ellenére jó nagyot üt arra, akit előlál. Sajnos a projektet, vagyis a kovácsai támadásomat nem tudom Lajoson úlj próbálni, gondalom lecsúszni róla a színen, ha nem kapcsolok rá a legegőbe a károslát 3-dmre. Csapatom hát ide oda igébe a párosi elérés csiklál jelölt hovárdá gonoszok, és próbálom valami olyat keréni, amire azt mondatom, hogy nem a DW játékok:

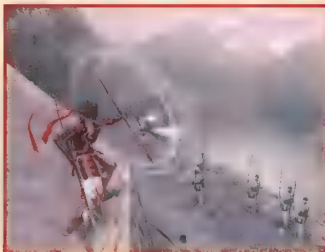


gúli is az, hogy a játékos legyen az úr a tartományban. Na jó, vannak egyéni intrék, de a DW eredeti, történelmi háttérhez viszonyítva ez nem sokat ér. A fő játékmód, a Conquest mellett egy Free battle menüpont még helyet, ahol csak találatnak menedéket, csak egy gyors csatázásra vágnak mindenféle egyéb költöztés nélkül. Ugyanis a hódítás mód a nevével összhangban egyfajta területfoglalási stratégiai irányvonallal hozag meg, ahol el kell foglalnunk a többik tartományait, és megvédeni a miénket, ha valaki hasonló szón-

képességgel. Majd a fegyvertípusat válogathatjuk ki, amennyiben talátnk kincses ládikókba zárva a harcok közepette, általában ellenséges főnökök legyőzése után. Ezt követi három tárgy, ami az értékeinek hatnak, mondjuk erősebbek leszünk tőle vagy nagyobb elterítőt birtoklathatunk. Ha kikénkre kiválogatunk magunkat (kezdetkor nem nagyon fogunk ilyen), akkor pedig indulhat a hadjárat.

A bevezető filmetek megtekintése és a poénokan való mosolygás után máris az ismeretlen tájon találjuk főhősünket, ámbátor ez a táj

ből lett őtmerve, hanem egyedi és csak a *Devil Kings*okra jellemző. De csak a gyűz ólőnyönnel mozog ritmikus előre és hátra, meg a 40 méteres látótávolságból tűnedeznek elő a házak és emberek. A kamera viszont a akadozik, szép folyamatosan tudom párgéit fargatni a nagy semmi a képernyőn, elevenkiben valami erőteljesebb kicsinyítéssel előlathatók volna, mert ugyanaz a bajom vele, mint a Gauntlettel, vagyis a főhős tőh teste betölti a képet, és nem látok tőle semmit. Pláne most, hogy Lajoson úcsórog, és a nézőponto-



egyik egy nagyobb balta, 100 alk értékkel többet üt, mint a közben szintet lépett eredeti szerszámom, a másik pedig egy karkötő, az én hatósára az az értékem is növekszik valamelyest. (Látom ilyen varázstörténet valamelyik nap a vilámon is!) A fickó melletti felvette, egy level 1-es kis senkinek nézett ki, de amikor felhúztó, akkor egyből level 18-as BKV ellenőr lett belőle (főleg — EGO értéke mel a csillagos égig), akivel szemben a kis level 3-as bicclész csajnak nem sok esélye volt, ilyen világban élnék, lájtatók.) Azért meg lennyomom a jötekné 2-3 csatit, pedig már level 9-es álmos: sqa löröm, de hát az olvasókat mindent természetesen.

A Devil Kings végül is nem annyira borzalmas, mint ami eszellek le-
jön a kritikus hangvételű bemutatódónál, csak nekem már két DW-n
is el kellett szenvednem magam Martin apák megbízásából, és
már akkor is minden bájom volt, hogy átveszéljem azt – főmény és
egykorú gyilkolászok és rohanságost. Itt viszont szerencsére kiseb-
bek a pályák, és hamarabb át is lehet venni a Conquest módon,
szóval nevezünk el csak DW lightnak a stúfiót. Mivel tudom, hogy a
stílusnak igen sok rajongója van országzsze, így objektív szemlé-
lő – jöttek át mondatom, hogy nekik érdemes megnézniük,
mivel új színt visz a mosskilling világába.

Devil Dzson

csak emelni tudom valamelyest. Rezignáltan hajtom a pacit, rezignáltan csapdok az emberek, és rezignáltan nézem, ahogy Lajos egy helyben fut az akadályokkal szemben, akár csak a gazdaja. Am felültek érdekes karakterek, akik valami építkezésről jöhettek, mivel mindannyiuk egy-egy méterest gerenda volt, amivel elkezdtek pörögve támadni, és én is vertek a Lajosról, szóval kénytelen voltam megint a lábamon közlekedni. (Hogy én is megfelejtsem, közben nyomkodtam az „aittók” gombokat igen nagy sebességgel, hogy ne legyen nagyon hirtárlatva az elrejtésomat). Később találkoztam doogadók ellenfeleivel is, akik óriási Kojak nyálvadászok

[illegible]

Szóval ilyen jötek ez. A föléllenség legytikolása után a begyűjtött kincsesládák megtekintése jön, majd a gép lelépi az aktuális csatát, hogy ezek után újra a miénk legyen a választás lehetősége. Közben kaptam ám turbós támadást, amit meg is tekinthetnek egy kis ablakban, meg találmán két használható cuccot is a ládikákban. Az

a hajója kismélti kelt a nem tudok meg-
 emésztani a kimeneteli Ha sikerül egy-egy
 a lelsei hajómat a wog a wogre kaszálmi (is má-
 a is a igazaín b) alá
 a izóni egy étket, hogy ne forduljon elő máig úgy
 a grafikai közpese, a A csak
 a történel a uadoron
 intárok, a melet
 a mellet képes a szori zóna kábé mint, a
 (e) mig a szék két tárgyas után a
 vici) a is van az nem
 érdekes közszemélyes a is egy is, mint a történel
 a mint a
 nem zavaró, de nincs, sem a vásárló.

A photograph showing a person lying face down on a light-colored tiled floor. A large, dark, irregular pool of blood is spread out on the floor around the person's head and torso. The person is wearing a light-colored long-sleeved shirt and dark pants. In the background, there are some dark, indistinct shapes that could be furniture or equipment.



51



jútsz szempontjából valami fontosat színtartó volt. Sajnos a képfelbontás kooperatív módban nem tud beállítani, mivel az egyik kontrollert beképezték még a tavalyi év végén, de ettől függően előfordulhat, hogy ott lapul az is a DVD-n. A feladatokat azért ki sok időnődöt nem hoznak, a szakszós kártyafeladat, kapcsolt megjelölés alányitással megoldások elcsúszás a játék (meg van benne egy rakat lapos mas game előb), de azért számbanál járja felletet is előlathatnak a kézfűz, hadd az ókor környezetnek. A két / kétfeladatmódban például biztos lehet benne, hogy Obelix hatalmas teste két létszárnődöt, de azokkal a követlen hűtőhőző sz garabókkal sem találhatunk meg egyik játékosban sem. Lehet gyűjtője is mindentelre szűnő római szaktalok, amiket azán nemcsak a félkörnyelábba lehet majd beledobálni, de később be is válthatsz majd erre-arra. A játék nagyobbik részén azonban (sajnos) a veresétek, gyorsak lesz ki, ami meg a jópofa változatos ellenfelek, és a viszonylag komplex, sokféle kombó, speciális és kényes harci mozdulatok megőnének tudó mozgásempertör sem kompenzál. A sima haladás közbeni harcokkal meg nem is volt bajok, akkorig bevezetési a körrelmettel, amikor felfedeztetés leszünk ki a továbbjutást jelentő kapuk és X+1 a 10 körrelmettel lettem, hogy az újul meggyol. Ebben szerencsére végigkísérte van a szűk vázlatos is – ebbe esett bele kárkötőben Obelix –, amőlt szuper Asterix szűk vázlatos, és igazán képregyenes szűkben találunk jobbra-balra a legizgalmas, tömör a pályálat barátnak ki a gáz ellenel. A néha már monoton veresétek nagyon gyakran mini-játékok / feladatok színesítik (pl.: lovadátsz stb.). Azt mondják kifejezetlen ruháit meg egyik játékosban, ha az utólagosan bevezetett memóriakártyát képleten felismeri – az Asterix is leonytom az egyhármadag, majd menten okotom, de a helye gép nem deklaráta be az időközben barátnak kártyánál. Úgy látszik a kis-műlt harc miatt meg nem volt kedvem...

Jajna a szakszós grafikai értékelés. A játék végig – legalábbis amennyit látni be lehet – torpa a képregyenes szűk, mind az ellenfelekben, mind a mozgásokban, mind pedig a környezetben, ezzel nincs is semmi baj. Egyébként is jobban szeretem, ha egy másolatok játék környezete világos és vidám színekkel építkezik (lásd Mario sorozat, bár itt lesznek északiak részek is), talánunk néhány nagyon igényes megoldást is (a márványpadlók tüköröztesére), de a karaktereknek meg nincs árnyék. Mindent összevéve az A&O XXL 2 egy kifejezetten szép látványlat rendelkezik, viszonylag igényes kartónalnak, sokféle feladatok elhárításra, néhol kilepveget egy-másra játék. Drogé van pakolós humorral, az irányítás korrelt, lehel benne sok mindent gyűjtője, levezetés, és ha nem esztétik volna a től sok harcol – bár lehet neked pont az fog bejenni –, meg akár egy olyan játék is kiálhatunk volna belőle, ami sokkal tovább megmarad az emlékeztetésre, így azonban érzésem szerint hibázok, mondok, hogy ez egy jó játék, sok kevesen szeretik majd be, és messze elkeltük majd a valódi siker is. Az szívat.

Csipi M. Lee

Ho az Asterix & Obelix XXL folytatása nem hoztam, hanem a rövid ideig francia-hozza szakadt testvérrel kolléga kezébe került volna, a biztos szióból ki-hozták nekik, hogy a játék alapjául képzés francia eredeti képregyes – főtételiségi elsőbbségek felhozása – az ókor mely szakszósban letto a naplókat, és hogy napközben vajh hány billiómért érvényben mely milliómért számolható tart most. A kímélőből legalább két teljes este moztál is készült (én legalábbis csak annyit láttam), meggyeztem, a maga nemében mindenképp szakszós és igényes alkotás volt, nem mellesleg visszaidók a képregyesre jellemző hangulatát és humort, amely történetekből egyébként néhányat én is olvastam (jó régen volt már) az Alfa (vagy Béta) magazinok oldalán. A játék először részben nem volt szerencsém, és most nincs is kedvem elolvasni, de több óra játék után úgy érzem, a folytatás megérdemelt: nincs is szakszósan az előzmények ismeretével birtokosra. Amíg errem töltd padlára küldött, az a játék egészének folyamán végigkísérte által brutál, mindenkit és mindent kihátrázó, szakszós, lelkiző ironikus, sokszor már szakszósulikus humor. Most leírok valamit, amire szerintem sokan felkapják majd a fejüket, és biztos sok anyós e-mailt kapok majd, de megkockázatom, hogy az A&O XXL 2 legalább olyan humoros játék, mint val a maga idejében a Conker's Bad Furry Day, ha nem pontosabban: Bár talán nem szerencsés a két játékos összehasonlítani, hiszen a C&PD inkább az alapjában részleteit előnyben, addig az Asterix-ben inkább a figuráinak a gyorshozás, és az utóbbiakban a filmes világosban kívül meg rengeteg egyéb konvencióját és is görbe túrákat tartanak. Nézzünk néhány példát a játékos újul végigkísérte gall / római inkvizícióját neve például Sam Shitler, és végig egy olyan ajtókat szemügyre hozkáltek, mint a Splitter lőhőse. Szinte az első állandó ellenfeleit egy bizonyos, a hátán "virágkő" burkoló, vörös szícskén M-ből viselő figura – mintha csak Mario Sunshine-ből lépet volna elő. De

találkán fogunk a játék során Lara Croftnak olcsóbbi dögöket rávonni, Sonic frusz, gyűlölködő operáló kőnköndök, összehúzóhatunk majd magunkal Sonic-ot is, de tiszteltek lesz majd Bombomem, és meg számos egyéb konvenció szakszós is (van például egy Pac-Man pozíció hazaváltó első legális figura is!), és akkor a filmes utólsókat meg nem is számlál! (A császár / cászár például Smith úgynéki utóncza beszél.) De mindentől eltekintve rengeteg humorot csapozhatok a készítő a játékba, hiszen szinte mindent megpróbáltak átültetni a mai világunkból az ókori Rómába. Épp ezért felmászhatunk a fából készült Eiffel toronyra, van ókori hamará, karabál Valencs, és a játék nagy része is Las Vegasban játszódik, ami a mai Las Vegas felkelt meg. Rövidül hatalmas kurtizánoktól rákalkulálunk a kurtizánok a város népszerűsítésére, ami mindenképp látni kell! Plusz azt vannak a humoros párbeszédok, poénok és hangulatkészítő elemek, minden karakter a saját szellemi szintjén értelmi a dolgokat, és azt úgy nem is kell elmondanom, hogy ezen az intelligencia mérési legelőgatyában a falu vezetésé és Obelix helyezkedik el, épp ezért természetesen az ő özőköl hangzónak el a legelőgatyák beszélők is.

És hogy miről szól a játék? Gyönyörű azt is elmondani: a sztori meg a Gall faluban kezdődik, ahol egy északiak gyűlés során a falu átvárat papja (bocs, de ezre a helye „szakszós”) nekem nem nagyon emlékszem alomra a helyi elöljárókat, akiket egy elfogadott a rómák. A falu egyetlen megmórát vezetés pedig Asterix és Obelix el küld a római barárodalom szívében találhat Las Vegasumba, hogy deríts ki, mi az a varázserősen áruháznak hátterében.

A játék játéka action / adventure, tehát jó sok akció lesz benne, de a game nem elhanyagolható részei kapok az ügyességét és némi logikát is igénylő mozgások / kockázatos / válogatos feladatok is. A két szereplő között minden esetben bármikor válthatunk, az némely helyzetbe kitaláltságot is, Obelix-szel például lehetetlen-ságot állítani a szűk részeket, és itt mindenképp megemlítenem a két Herosz segítőját, és ki bízhatunk is, ami a feje feletti nagy felkölő jellel jelez nekünk, ha a további

MARTIN BELESZLI

A kiskorú gyerekeknek, ha a videójáték lenne a mindene, biztos ezt adnám GTA helyett.

ASTERIX & OBELIX XXL 2

ATARI

MÁS VERZIÓ: ELENLEG NINCS

| | |
|---------------|----|
| grafika | 10 |
| játékmenet | 10 |
| szórakoztatás | 10 |
| zene | 10 |
| hangulat | 10 |

7 pont

1 játékos
monopálya
monopálya
monopálya

humor, feladatok, humor, kinevet, humor
rehabilitáció



54

GRETZKY NHL 2006

Szabad a vásár holikétek fejlesztői! Hogy miért? Mert ugyebár kimondták az előző évi bajnokos az NHL-ben (a bérletük miatt), de mivel mostanra rendeződtek a dolgok és más szezon, jöhetnek dögtel a korongos játékok!

Kezdjük a dolgokat a legelőre: Wayne Gretzky! Hogy ki is ő? Hóóó, a világ korong egyik legnagyobb alakja! Pár adat róla: született 1961. január 26-án, 1978-ban első körben draftolt a Racers csapata a '99-es számmal jött és az első ötöt kezdte. Profi pályafutása során 1487 meccsen vett részt, 894 gólt ütött, 1963 asszist, azaz 2857 pontot szerzett, és 577 perccel csúcsolt a büntető padon. Na most már eléget kerestem, jön a game!

FIRST PERIOD

Egy zsr jó intro után a főmenüben találjuk megunkat, ahol ha jól megfigyeljük, a fesi említett (vén) bácsi gólyát, örömmel, világszerte láthatjuk a háttérben futó videón. Itt egyből elkezdhetünk egy derbyt, de ha belépünk a Game Modes feliratra a Single Game megegyezik a kinti lehetőséggel. Kezdethe-
tünk akár szezon is (Franchise), ahol az elsőzöbbségek elkezdhetik a 82 meccs-
es, azaz a teljes szezon is, vagy jön a kedvencem: a játékosok felállítását egy ismerősünk, hogy mit tudjunk egy kis riválisokkal? Te is választasz
csapatot meg az ellenfelet is, és ha nagyon sok időből van, lehet nyitni egy-
más oldásztól akár 101 a keresztlő nagyon sok adatot fog mutatni a
stíft pár összecsapás után). Ezekben felül lehet meg gyakorolni, és Tournament
kezdési-készítési.

A végére hagyom az utolsó mode-ot, ami nekem nagyon tetszett. Lénye-
ge, az hogy ugyanolyan kiválósnak egy csapatot, csak itt a játékok által gyűlték
a Gretzky pontokat, és amikor már összeállt a kellő mennyiség (99), akkor be-
áll a csapata a '99-es számú legenda + meg a játékosok felállítását meg-
kérjük, azaz a kiválósnak lenni kell, és a Pense kitalálások tartom-
tat, hogy egy 44 éves játékos ilyen hatékony legyen a csapata, lehetett a
akármekkora ször is.) Van még nekünk Features menüpontunk is, ahol van egy
comó nyilvánosság. Csak egy pár közülük: készíthünk játékokat, csapatot,
statistikákat nézegethetünk, és a játékokban szerzett pontokat bevonhatjuk extrá-
ra (a Challenges-en belül a felül pontban le van írva, miért hány pont jár, és
egyél jobabb pedig be lehet váltani azokat). Az Options menüben be és át le-
het mindent állítani, de már szerintem tudjátok...

SECOND PERIOD

Ami nekem rögtön szemel szűrt az az, hogy nagyon kevés a nemzeti ca-
pat, és ez hiba.

Kiválósnak a játékokat, és már indul is a játék. Mi döntjük el, hogy oti-
honi vagy idegenbeli mezeben lépünk pályára, saját, esetleg a másik csar-
nokban. Mindezek után elindul az játék, aminek az elején kicsit ledobban-
tem, mivel a cucc elég részletes statisztiát adott a két kapusról.

Első ránézésre a grafika jó kapcsolatban a játékok komolyabb hibái, de
ahogy teltek a percek, azaz észrevettem egy-két kisvisszavét a kétféle
kapcsolatban. A tervező kollektív kicsit fordítottak volna több időt az edző
kidolgozására, mivel megkezdtem elnélni a játékok irányított, jögen cin-
kálász emberkéit. A nézők mindig ugyanazt csinálják (kézből, azaz
ennyi), ami felhívja az embernek az S. után, de lehet, hogy csak én



kötözököt sokat, hiszen nem az ő mozgásuk a lényeg. Az viszont bejött,
hogy a játékosokra elég sok idő fordított, és ami szerintem egyik hoki já-
tékból sem maradhatott ki (a bunyón kívül), az az, amikor beaerünk és
ilyenkor a jöget felszámít. Irányítási problémákkal az meg foglalkozni,
hiszen a játékok nagyon könnyed vezérléssel lett megvalósítva. (Kannya és meg
keze is enek a gombok.) Jó húzás volt beletenni azt a lehetőséget, hogy
amikor tömög az ellen, a videót szemből tudunk fordítani a csatárról, és
egy könnyebben tudjuk őket szerelni. A rövid játékmegszakítások között a ték
jó korongos zenék mellett folyamatosan kapjuk a helyzetek visszajelzését
vagy érdekes kis adatokat a jögen lévő emberekről, vagy akár az edzőről.
Gólszerzés esetén lehetőségünk nyílik arra, hogy több kamerahelyezéssel
meg tudjuk nézni azt, ahogyan bevarázsoluk a pockot a kapuba.

A sebesség jóval felülmúlja az EA Sports által piacra dobott riválisát, ami ne-
kem tetszik, hiszen a hoki egy gyors sport, ezért a játékok legyenek gyorsak. (Ja, é-
gy 23:30 után nem javasolt játszani, mivel akkor már túl gyors a game és
könnyedén elvesszünk erősebb szinten. Legelőbb is én agrom már olyankor
nincs mozaik.)

THIRD PERIOD

A Gretzky NHL 06 egy alapvetően jó játék kisebb-nagyobb hibákkal, sok
választható csapattal, ötletes extrákkal. Műlomb a haverokkal biztos nagy é-
lmény lesz nyitni a színpadot, de egyedül egy teljes szezon után már nem fog tudni
szokni a játékokat. Ha szeretnél a játékokat, és persze a jó öreg Number
99-et, akkor vadd meg ezt a játékot, nem fogsz benne csalódni, viszont
összehasonlítva még mindig elmarad egy kicsit a riválisoktól. En jól szakra-
tom ezzel a koronggal, nektek is ez kíváncsi.

Bolt

GRETZKY NHL 06

/ PAGE 44 STUDIOS

MÁS VERZIÓ: PSP

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

ÁR: 19.900 Ft

6.5 pont

MARTIN BELESZŐL!

Természetesen durva lenne azt állítani, hogy az Electronic Arts, a 2K
Sports vagy a Sega mellett felesleges sportjáték fejlesztésébe belefogni – de
a tények ezt mutatják.

576^{KByte}

www.576.hu

A HELY Ahol JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



TELEFONOS RENDELÉS
06-70-365-0385

| | | | | | |
|-----------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|
| PÓLUS | MAMMUT II | ÁRKÁD | CAMPONA | WESTEND | DUNA PLAZA |
| 419-4117 | 345-8076 | 434-8076 | 424-3424 | 238-7576 | 239-2858 |

| | | | |
|-----------------|-----------------------|----------------------|------------------------|
| EUROPARK | DEBRECEN PLAZA | SZEGED PLAZA | KECSKEMÉT MALOM |
| 280-9585 | 06-52/342-120 | 06-62/468-978 | 06-76/328-119 |

PLEIADES

57



A punnyadt, meghiúsult ünnepek során azon morfondírozom, hogy vajon mennyire állnak meg a helyemet egy igazi csatamezőn, hiszen komolyan mondom, hogy minket játékosokat már lassan komolyabb speciális terroristahárítóvá, kommandóssá, titkos ügynökké, vagy rahamosztagossá képeznek ki, mint az igazi katonákat. Elméleti (!) ismeretek terén persze, hiszen szerezésre azért a sáros terepeinken csak virtuálisan kell rendszeresen átvészelnünk magunkat. És igen gyakran hallom vissza haveróktól, hogy még egy egyszerű „játék jellegű” paintball meccs is fulladóság farasztja az embert, pedig az csak elvileg szórakozás, és nem kell napokig hegyeket mászni durva, sáros, sziklás, meg egyéb járhatatlan terepeken, cipelni a 20-30kg-os felszerelést, és valóban attól fogni, hogy valaki bármikor ledurranthassa a búránkat.

Mindenesetre katona témaját játékokban nem szenvedtem hiányt, de lassan már teljesen elveszik a kínföld mámorában az egyszerű játékos, meglegyezem lassan én is... hiszen csak ebben a hónapban is két ilyen játékkal kaptam addig, és még ki tudja mi lesz lapzártság. De mit is lehet tudni jelenlegi tesztalanyról az **America's Army**-ről? A tesztelés kezdetéig én bizony nem sokat hallottam róla, de hálá Liquid és Wilson E3-beszámolóinak meg tudhattuk, hogy a játék még 2 éve jött ki PC-re, mint ingyenes - a hadsereg által támogatott - multiplayer-es játék.

Nó, a PC-ről konzolra átrált multiplayer-es cuccok véleményem szerint nem mindig szerencsések. Pontosítok, nem feltétlenül garancia a sikerre egy nagy PC-s cím konzolra való áttétele. Azt hiszem elég, ha csak az előző havi Operation Flashpoint említem :) Személy szerint egyébként igazán szoktam PC-n játszani, és azok közé tartozom, akiknek az egész a furcsa az FPS-eknél. Azt hiszem a hozzám hasonló fickóknak találtak ki a konzolt, vagyis pl. azoknak, akik imádják az FPS-eket, de nem szeretnék egy kis monitor előtt gőryedve vacakolni egy kis görgőhöz rögzítve.

Visszatérve a játékhoz, a multiplayeres PC-s hátér lehet bármennyire is jó, álmagában semmit ér konzolon, ha azánkban pedig főleg nem, még akkor is, ha irányítás egyébként kifogástalanra sikerül. Nálunk 99 %-ban offline játékmódok számítanak, melyre rendszerint gondolnak is az alkotók, miért csak úgy kiadnának egy PC-s játékot PS2-re és Xbox-ra (esetleg néha GC-re). Egészen pontosan (min.) 35 küldetéssel találkozom a stufában, és mivel a multiplayer kizárólag neten elérhető, és azt sem én, sem pedig a játékosok döntő többsége nem tudja kihasználni, ezért kizárólag csak a karrier mód alapján fogom megítélni az America's Army konzol verzióját.

A játék maga leginkább a taktikai FPS-ek kategóriájába sorolható, ám ebben a stílusban már számos igényes alkotással találkozhatunk ez idáig (pl. Rainbow Six, Ghost Recon, Close Combat), így ha komolyabb babérokra szeretne tárnai a program, muszáj valami ötletességgel és egyediséggel előrukkolnia. Nos, a részen sikerül is neki, mégpedig 2 fő okból. Egyrészt a játék (általában) teljesen hűen ábrázolja az amerikai hadsereg bevetéseit, és bár nem voltam soha hasonló (igazi :) kikap-



zisen, az biztos, hogy valóban hitelesnek „tűnik” abból a szempontból a stuff. Másrészt pedig egy teljes fóká kiképzésen vehetünk részt, ahol csak RPG elemeket felhasználva fejlesztjük karakterünket, hanem összesen 7 speciális feladatkört tanulhatunk ki a hadseregnél: Rifleman, Grenadier, Auto Rifleman, Sniper, Fire Team Leader, Special Forces Weapons Set, és Special Forces Ops SGT.

A prahunk megadása után megtekinthetjük katonánk adatait a karrier módban. Egyszerű kéztárgyként átlátunk neki a kiképzésnek, és a sikeres küldetések után kapott tapasztalatok pontok által láthatunk előre minket fokozatosan 9 rangon át, pl. fizetés, hadnagyság, számozás, ezredessé. Ugyanitt láthatjuk, hogy katonánk képességeit 7 tulajdonság jellemzi, melyeket szintén a sikeres küldetések után kapott pontszámok alapján arányosan kiosztott skill pontokkal fejleszthetünk fel. A (min.) 35 küldetés egy 7-szer 5-ös rendszerbe lett felosztva, vagyis minden egyes témakörhöz 5 missziót csatoltak, melyek mindegyik legalább 1, vagy 2 puszta csak a kiképzés, nem pedig éles bevetés. Egy adott feladatkörön belül a küldetés egymás után nyílnak csak meg, ám az viszont előfordulhat, hogy míg valaki még csak a 2-es témakör küldetésénél tart, addig más már megnyitja a 4-es csoport is. Érdekes azonban sorrendben haladni, még hozzá két ókól is. Egyrészt a nehézségi szint a játékdíj eltelével arányosan növekszik, másrészt pedig két témakör esetlenként annyira különbözhet egymástól, hogy majdnem olyan nehéz lehet a kettővel párhuzamosan játszani, mintha két különböző játék irányítástól akarnád egyszerre megszokni.

Története nem igazán jöttünk, és nem is nagyon farszatták magukat az alkotók, hogy kitálatoljanak egy XY sztori a játékkedvéért, egyszerűen csak ellenségeknek nevezi a stuff a célpontokat a Briefing során is. És hogy összeinte legyen, semmi kifogásom sem, hiszen csak sem érdekel szinte soha egyetlen katonás játékban különösebben, hogy most éppen mit követett el? adott terrorista, vagy lázadó (kivéve talán pl. a Sniper Elte-et).

Nint említtetett, szilárd leginkább a taktikai FPS-ekhez tudunk hasonlítani a játékok, ám korántsem nevezünk beleszámítunk a játékmenet, sőt az esetek döntő többségében nagyon is tele van káklémény játékokkal. Valóban nagyon hitelesnek tűnik, mint katonai szimulátor, ám az alkotók csak azok a hibák, hogy a realisztikusság terén átlépnék a ló túlsó oldalára, mint a fentebb említett Operation Flashpointnál, hanem egy jól irányítható, és játszható játékok készítettek az America's Army konvertálójára esztében. Azonban itt is megfigyelhető az a jelenség, amely napjainkban a katonák egyre jobban divátja fog válni a játékokban, hogy a mi vagyunk feltétlenül a „Jészeppontban”. És most már nem csak a katonák csuccokba lesz igaz, amire nagyon jó példa a 50 cent is. Ennek az új stílusnak a legfőbb jellemzője, hogy jól elkészített stuff terén igen kellemes kooperatív jellegű feelinget kölcsönöz. Itt kell feltétlenül mindig az élvonalban küzdeni, és ezt kihasznál-

gyakran ki is maradnak a kúszakból, ha nagyon megérintetnek. Ilyenkor mindössze csak a sebességi kúszáimhoz rohamot hozza, hogy meggyógyítsam őket. A küldetések persze nem mindig ilyen egyszerűek, hiszen később, a nehézségi szint szigorításával már kénytelen voltam komolyabb segítségért nyújtani, különben hamar elvesztett a csapatom. Amúgy ez is egy ritka jelenség a csapatteljesítő játékokban, hogy nem én vagyok az osztag vezetője, hanem csak parancsnokként hallok végre, és követem az osztagvezetőt. Kivéve persze a Fire Team Leader témakört, amikor is kifejezetten mi vezetjük a 4 fős csapot.

A küldetések során eléggé egyértelmű hogy mi kell csinálni, ugyanis mindig kiírják az aktuális objektívát a bal felső sarokban. Ha el kell jutni egy konkrét helyre, azt egy sárga csillaggal jelzik a képernyőn, és a radaron. Minden más csapattal szemben egyébként egyszerűen csak irtni kell az ellenségét, és az osztagvezető mellett kell maradni, akit egy zöld csillaggal jeleznek a radaron nekünk. A 4 fős csapattal lehet akartelenül egy küldetés.

1: Meghárász a játék elején még kúszással is viszonylag ritkán találunk el, később már egyre valószínűbb lesz a találat esélye. A saját magunk, és a másik győztesre hasonlóan folytat, mint a Counter-Strike-ben a bomba semlegesítése. Vagyis ha megérintünk, nyomva kell tartani egy gombot, míg egy csak be nem telődik. Ekközben persze nem tudunk megmozdulni, így érdemes előre fedezkednie vonulni. Mindamellett ezzel csak a vérszt csillagjait, így marad némi maradvány sérülés, ami romlatlalt eredményez, és 2-3 találat esetén mindenképpen meghalunk, hiába győztük magunkat folyamatosan.

2: Túl sok társam csak el. Ha egy társam megérintül, azt jelzik nekünk a radaron, így érdemes odafigyelni hozzá, és meggyógyítani, még akkor is, ha az illető csak a mi csapattalból, hanem egy minket kísérő másik 4 fős csapattal való. Ha kilögyünk a medikáiból, vagy a löszérből, az osztagvezetőnk kérhetünk repetát.

3: Megkésztünk a központon. Ahogy azt említettünk, folyamatosan az osztagvezető közelében kell maradni, ellenkező esetben ránk szólnak, majd ha túl sokáig maradunk távol, vége a küldetésnek.

4: Nem halunk végre egy objektívát. Egyes küldetéseknek konkrét eseményként kell megkódoláoznunk, pl. szabad megengedni, hogy az ellenség átkeljen a hídon, vagy kell akadályozni, hogy egy általunk védett bázisnak nekikerhojon egy bombával megakadályoztat.

Sajnos a 4 „szabály” betartása gyakran játszhatósági problémához is vezethet, hiszen egyes küldetésekben már kész kinszenvedés úgy megcsinálni egy feladatot, hogy a követelmények be az említett esetek közül legalább az egyiket a hosszabb játékokban belül pedig kapunk ugyan 1-2 checkpointot, de ezek is fél mészre vannak egymástól, szerintem. A training pályák sem túl zökkenőmentesek, hiszen csak akkor engednek tovább minket, ha egészen pontosan azt hajtuk végre, amit mondanak nekünk, és nem mindig kispókát, amit elvárunk ott állunk. Azt hiszem elég, ha csak a 2. Sniper training 30 perces (1) lapokodós részét hozom fel példának, amit ha csak mondjam, hogy hányszor kellett újra. Tehát a játék nehéz, de legalább jó irányított. A célzás persze kissé nehézkes, de legalább a körülbelüli célra tartós, ahol a kósok ráolcol az ellenfele, chonnan már csak millimétereket kell elmozdulni. Leginkább a hurokpólás célállódéhez tudunk hasonlítani a célzás jellegét. Nincsen segítő célkereszt, amivel tökéletesen befoghatunk a cél, de amit jól célba vetünk, azt el is találjuk, tehát nem visz más irányba egyik legyver sem lövéskor.

Grafikaiag leginkább a Ghost Reconra hasonlít, de előfordulhat belülről Rainbow Six jellegű pályák is, és ami a legfontosabb, holt az égnék NEM PC-s a grafika. A megjelenítésre teljesen korlátoz, még ha a textúrák is olyan részletesek, és néha kicsit furcsa a katonák mozgása is. (Pl. létrára úgy másznak fel, vagy sziklákon úgy kelnak át, mintha a South Parkból szalajtatott volna őket.) Hóla a nehézségi szintnek a játék ellenben hosszú, és a küldetések újrajátszhatók extra pontokért. Vannak benne izgalmas részek, hola a realisztikus hangoknak jól érvényesül az igazsátságoszt feléltelje is, és nagyon ötletes a 7 különböző témakör (pl. géppálya, veres, mestérvész, gránátok), de sajnos sok helyen egyhangorv válik a játék, főleg a sokszor újrajátszások miatt. Azonban mindegyképpen igényes és realisztikus taktikai shooterként tartom, csak sajnos több igényesebb alkotásnál is tudok a témában, így az America's Army mindössze egy jópárta másodlagos katonás cucc lehet, és csakis a stílus rajongójának.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

| UBI SOFT | SECRET LEVEL |
|-----------------|--------------|
| MÁS VERZIÓ: PS2 | |
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | közepes |
| szaupotasság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | Közepes |

1 Játékos, 2-16 xbox live, d.d. 5.1

- ✓ igényes és valószínűleg taktikai shooter, fejlesztéshez karakter, 7 témakör
- × játszhatósági problémák, néha egytángó


7 pont

MARTIN BELESZŐLI

Próbáljuk meg elfogadni, hogy ez egy olyan program, amely az amerikai hadsereg életét mutatja be. Előszörban program, másodszorban játék. Ennek fényében én nyolcat is adnék rá. Hiv. a sereg, vár a csatázój!

576 KONZOL AKCIÓ!

1998
1998
1998



= 999 Ft

1999
1999
1999



= 999 Ft

2000
2000
2000



= 999 Ft

2001
2001
2001



= 999 Ft

2002
2002
2002



= 999 Ft

2003
2003
2003



= 999 Ft

2004
2004
2004



= 999 Ft

Most hihetetlenül kedvező áron
rendelheted meg
az 576 Konzol korábbi számait.
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,
add meg adataidat
és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók
valamennyi **576 KByte** boltokban
vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet,
pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
<http://www.576.hu/kiadvany>
(a megrendelt újságokat a DHL
szállítja ki, szállítási díj: 999,-Ft)

Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk: 1998/02;
1998/09; 1998/10; 1998/11;
1998/12; 1999/01; 1999/05;
1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy
teljes évfolyam megvásárlása
esetén érvényes, az 1998-2003-ig
megjelent újságokat külön már nem
árusítjuk!



Fulballjátékokat fejlesztési és sikerre vinni nem könnyű feladat. Egyrészt » piac zsárossága – hiszen az EA Sports majd' 10 éves dominanciáját csak az ezredforduló után vált képes egy bizonyos japán, tehát a foci gyökereltől igen távol lévő országban székülő cég megdönteni –, másrészt pedig az olimpiai torna részét is képező sportág szabályainak kötöttsége miatt. Am az előírásokat gyakorlatilag meztelenre csupaszítva és egy olyan univerzumba helyezve, melyet kreatúra már megerősít, kifacsart és földbe dörgölt, bizony érdekessé válnak a dolgok.

A Mario Strikers nem próbál sem a realitásának köszönhetően felfedezni a FIFA Evolution Soccer, sem » árkád labdapályajátékok előtérbe helyező FIFA széria babéraitól. Mivel a Gamecube az egyértelműen előlábait dőltetők miatt soha sem tett szert akkor népszerűsége, mint » konkréten másnak, érthető, hogy az elhanyagolt multiplayer fejlesztéseknek köszönhetően – és itt most gondolunk elsősorban az Electronic Arts befutott sorozatának évről évre kiadott, amúgy botrányos kivételével szösszenetire – a Nintendo mellett döntött vásárlók elsősorban nem az NBA vagy az SSX új megjelenésének vettek ostrom alá az illetékes boltokat. A Mario Strikers ezért kénytelen-kelletlen újított és egyszerűsített – tegyük hozzá jó előre, sikerrel.

Felajtsd el az idek telesenen lütyöltyölőket leszabályoz, fejezd el az foci, mint olyan alapvető utasításait, és koncentráld a lényegre: élvezd » játékok, rúgd a bogtyót az ellenfél kapu-

jába és tegyél meg mindent, hogy távol tartasd magadtól a védőket. » Pure fun« ahogy az angol mondanó, meghozz » legjobb fajtából. Az egyszerű mindig jobb » létszámi menüstruktúra és » akciós bevezető animáció alapján már képet kap » ember arról, hogy mit várhat, az első opcióra kattintva pedig meglekintheti a fapados start lépésszövegeket. A szingli módot nem kínál túl sok lánival » elmaradhatatlan »sima« és »szuperkupán kívül, melyeken belül több csapatot felvonultat, am egy kapufára készült torna rejtezik. A » Cup Battles« ideális bevezető » legkönyvebb fazonban a Mario Strikers történetének mözhöz » esetek többségében » küzdelem a tabella első helyéért folyik, ám az egyre kényelmesebbé válik és a végén már 7 körre fordulnak kisebb » rendszerű döntőket kínál, melyek elvesztése » elert eredmény törlését és az azonnali diszkvalifikációt vonják maguk után. Mielőtt kezddél venni » lényeges futball ostrom, a kötelező érvényes csapatkapitány választás procedúráján kell letenni, melyben a produktum nevéhez híven a Mario univerzum legismertebb hőrozsai és antihőrozsai között mozdolozhat a játékos. A 9 főre józó felhozatal élén természetesen maga a kis vörös overalls vízvezeték szerelő áll, » többször több céljától Luigi, Waluigi, Wario, Daisy, Peach, Yoshi, Donkey Kong fogadják el. Hoppá, de csak nyolc, barátom: igen annyi, a középpontban egy alapból nem elérhető személy trónal, mely » Super Bowser kapu megnyerésével aktiválható, ám kiláték feltételezé nélkül álljon itt » figyelemre » meglepetés » lesz szívből jövé, hihetetlenül ötletlen, a Nintendo galaxisbo egyáltalán nem illeszkedő a bonusz figura. A csapatot koordináló hős tehát » van, most már csak térszokat kell mellé választani: az asszisztáló ügyvitellek lehetnek Toad, Hammer Bros, Birdo, » Koopa klónok, » pályán így » kapussal egyetemen 5 fő szolgálat. A csapatkapitányok szerepe nem névleges, » említték karakterek mindegyike rendelkezik egy úgynevezett speciális rugós-sal, melynek aktiválása a lüvés gombjainak nyomva tartásával érhető el. A megjelenő indikátor két zöld csíkjának eltráfozásával beindul » gépezet és Final Fantasy-kei megszégényítő animációval szabadul el abból a bizonyos japán animeből ismerős, két pontot érő magogól, melyet az ellenfél » szeretettel használ a keményebb nehézségi szinteken. Ude színlátja » ja-

tekmenetnek, mely sajnos jó pár hibától szenved – igaz ugyan, hogy a megszokott lögy szerelés viszonylag könnyen lobdához jutottja » legbarátságosabb csatát is, ám » pályát láthatatlannal körbezárt energiátoknak passzív agresszív fellépés erős, túl erős. A sematikus egyszemélyes módozat gyorsan unalmába fullad, azonban » egyértelműen multiplayer orientált meccsek négy humán playerrel igazán remekül kiegészítik » két Mario Party közötti szünet unalmas perceit. Üröm » örömben, hogy a szín kavalkádban úszó látványvilágban élvez » jól megközelíthető jelzés, így néha az ember azt sem tudja, hogy éppen kivel van » mit csinál.

Mindent összevéve, a Mario Strikers nem csak » szűkös Gamecube felhozatalát tekintve jó játék, ötletes, szórakoztató és ami » legfontosabb, hihetetlenül egyszerű. A sportjátéktól és a konzolvilágtól amúgy idegenkedő bármilyen egyed másodperc alatt röszrehet az izére, a mű sava-borsát adó multiplayer porció pedig koalitus mivolta ellenére igazi partyjátékká változtatja az egyszemélyes opcióban gyengélkedő produktumot.

Wilson

SUPERMARIO STRIKERS

NINTENDO / NEXT LEVEL GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

| | |
|----------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavathatóság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1-4 játékos, 5

✓ instant foci adag
× manóton » rúgd szingli módozat, olgkor koalitus multi

7.5 pont

Haverommal próbáltuk, márháro tetszett. Tetszett, mert az »rendes« nem kötött foci, hanem inkább egy ügyességi game, foci körítésbe bújtatva. Mint » Görög Pong. Egyedül akkor sem nyomdám, ha fizetnének, de kétféle támadni egy más kapuját, mint az állat, » jó buli volt!



Chrono Cross. Ez az a cím, amire minden régi RPG rajongó nagy nosztalgiaival tekint vissza. A PS1-es időkben ez egy ikélelmes játék volt, azóta sem sikerül még csak a közelbe sem ~~hízelni~~ egyetlen egy RPG-nek – de még az alkotóknak, a Square-nek. Nincs azonban ezen mit csodálkodni, mert azok a programozók, akik közreműködtek a játék elkészítésében, az idők során lassan elveszték a Square-től, sokan például közülük a Xenosaga szárnyas híressé vált *Heinrich* Softex mentek. Ezért sem volt a Chrono-nak folytatása (meg terveztek). A csúcsraodáozott megosztott Square pedig már nem tudta volna megcsinálni a következő részt.

Hogy miért mondom ezt most? Azért, mert a Monolith szobakamerában nem aludt ki a tűz, melyre jelenlegi tesztalanyunk, a **Baten Kaitos** kiváló bizonyított – magán viseli annak nyomát, hogy ex-Square-esek készítették. Aki ismerte a készítőcsapatot, az talán fog ismerősnek a Baten Kaitos-ban, sőt a népszerű böngészőre másolt RPG guruk (lásd a zeneeszköz) is felfedezhetik. Persze a kiadó szobakamerák jelenléte még önmagában nem biztosíték a jó munkára, erre ugye már számtalan bizonyítékot láthatunk.

Ezzelít azonban 100%-ig elégedett voltam, a készítő egyszerű munkát végeztek a Batennel. A stuff nem kevés újdonságot tartalmaz, melyek különlegessé teszik azt. GameCube-ra amúgy sem szoktunk, talán a Tales of Symphonia kivételével nem is jött más (a Zelda ugye más tézst), így a Baten Kaitos helyzete rendkívül má-

don felértékel, mivel komoly hiánypótló szerepe van. De nem csak a hiányos konkurrenca miatt jó ez a játék, mert ha PS2-re jelent volna meg, ott is helyt állna, sőt!

(Kicsit sajnálom, hogy korábban nem tudtuk tesztelni, hisz már áprilisban megjelent, ám nem volt alkalomunk belele tesztverziót szerezni. Ezért aztán külön köszönettel tartozom **Kenny-nek**, az 576 fórum egyik legnagyobb Nintendós arcának, hogy a rendelkezésünkre bocsátott egy példányt, így elkészíthettük ez az írás.)

2

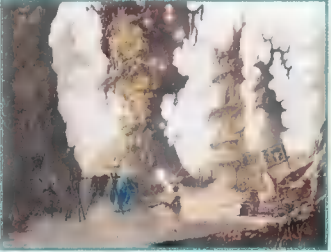
A Baten Kaitos világa egy megdöbbentően furcsa és szokhatatlan hely. Az emberek ugyanis kisebb szigeteken élnek, melyek a levegőben lebegnek. És nem csak a földek repülnek, hanem az emberek is képek erre, mivel vannak szárnyak.

A világ szétfordítottaságának egy fontos isten, Malpercia, aki titokban visszatérni szeretne, kíváncsi a világ sorsára, és ezért elszállt. A földeknél, Kaitos-nak (aki csak egy szárnyaló rendelkező) áll megállapítania, különben a világon elszabadul a pokol. Persze a történet kezdettől Kaitos erről sem tud, egyetlen cél volt az a tudat, megtalálni Giacomot, aki megálta a nagyapját és a börtört. A kutatás közben összeismerkedik egy Xello nevű lánnyal, aki Malpercia után nyomoz. Mint később kiderül, Kaitos és Xello célja fedi egymást, mivel a világ szárnyasainak megfigyelésével dolgozó Giacomonak is köze van a visszatérni szándékozó istenséggel.

3



A helyzet az, hogy a történet nagy jó, néha közepes szinten mozog. Összességében nem rossz a sztori, csak egy kicsit elcsúszhat. Ráadásul van még egy komoly baj vele. Nevezetesen, hogy Masato Kato követte el. Ez önmagában még nem probléma (sőt!), egészen addig, amíg nem tudjuk, hogy ő volt az, aki annak idején a Chrono Trigger és Cross történetét írta, illetve az időbéli rendeltet. Ennek tudatában pedig képtelen vagyok leminszíteni a Baten Kaitos történetét. Nehogy félreértené valaki, nem a Chrono sorozat folytatását vártam most címen, erről szó nincs, de egy ilyen kaliberről zseni kicsit jobban is megérthetné volna magát, és picit kevésbé elhúzódtól kiékelhetett volna elnie. Nagy átlátszóan érdekes a történet, csak kicsit kevésnek éreztem. Hogy példáló is érdekessem, ez kb. olyan, mintha Hideo Kojima holnap írja egy szimplán jó történetet, ami ugyan lehet, hogy tetszős, de mivel ő írta, az elvárások is magasabbak, és ami minál egy jó író, az más kevés. Na mi a helyzet Kaitos sorsával? Is lehetett volna jobb, mint eddigi referenciáim fényében. Persze még így is kiválóan fogunk szórakozni.



Ennek valahol ott lehet a közvélemény, ha nem így lesz –, hogy végig hatalmasra kerít az a fantasztikus érzés, mintha a régi SNES-es vagy PS1-es RPG-k valamelyikével nyomnádtok éppen. Ismeritek a tüneteket bizony. Nem bírod letenni, mert folyton magával ragad a világ. Talán annak volt köszönhető mindez, hogy a stuff összetétele mind-mind nagyon jóra sikerült.

4



Élőnek mindjárt itt van a grafika. A készítő egyszerű észrekel csak a szereplőket, illetve a harcot alkotott meg polygonból (ezeket egész jól), a helyszínek előre letárolt grafikái használnak. Ezt ugye még a Square alkalmazta nagyszerűen (FFVII), majd a Parasite Eve-ben szintén ikélelmes fejlesztette, nem beszélve a FFVIII-ról, illetve a Chrono Cross-ról. Utóbbival a párhuzam egyértelmű sem teljesen alapvető, mivel a Baten stílusában – főleg ami a karaktereket és egyes helyszíneket illeti – leginkább arra emlékeztet. Csodálatosan szép a tájak, egyszerűen jó nézni őket. A játékból haladva sokszor olyan érzésem volt, mint a CC esetében, azaz látott szíjjal bámultam csak a környezetre. Aki még fel tudja idézni, hogy milyen szép és stílusos módon dolgozva ott a csodálatos eredmények, városok, labirintusok, vagy macorak (Hydra Marsh), a nagyjából tudja, miről beszélek. Mindegyik helyszín egyedül megtervezett, nincs olyan érzés, hogy kész, előre gyártott és kibővízhető újra felhasznált panelekből építettek volna fel őket. Sokszor már művészi szintet sikerült elérni a legjobban a felhőkkel borított helyek tetszetl. Technológiailag szempontból persze nem nagy kuszt és dolog, akár még a régebbi konzolgeneráció is elbírná. De mi is igényes grafika – nem egyenlő a polygon számokkal, ami csak az XXX ezer korlátos HDTV-n élvezhető, giga felbontásban. Ez csak a technológiai pomorá élvező sznobokat izgathatja. Az igazi grafikát a színek és formák kombinációja adja, ezek profi alkalmazása tesz jót azok színegy egy játéknak, gondolatok csak a régi klasszikusokra. Összességében mérve látványban nagyon sok mai anyagnak kellesz a Baten Kaitos, ami azért is nagy szó, mert Japánban már 2003 májusában megjelent!

Baten Kaitos

バテン・カイトス

終わらない翼と失われた海

576 KONZOL

63

A Key of Heaven egy hamarosan európai verzóban is hozzáférhető – japánban már a tavalyi év végén piacra dobták, igaz ott Kingdom of Paradise név alatt futott a game – PSP exkluzív akció RPG, avagy hack'n slash szerepjáték, bár a némi RPG beütésű action / adventure kategóriába is építgyni beleférne, mint ahogy jól ellene az első két stílus meghatározás keretén belül is.

A játék elég nyugvényletben kezdődik. Adva van egy – leginkább a feudális Japánra hasonlító – alternatív fantasy világ, jobban mondva földrés, esetleg vidék (a világterpék nem túl részletes, és az információkban sem bővelkedik), amit egyszerűen – kapaszodjatok meg – nem egy, hanem két hold világát mes... így joggal elvárható lenne a buclakodás felbukkanása... ja az az, meg azt napok száma volt megduplázva. A világok egyébként Oukanok hívják, és néhány különböző klánhoz tartozó embereket lakja, jóváérték békességben. A főszereplő srác – Shinbu a becsületű neve – is az egyik ilyen faluban tengette utoljára életét, míg egy napon arra következtetésre jutott, hogy talán jobb lenne neki máshol, egy izgalmasabb, színesebb világban, egy ezért elhagyva a családját, felhúzza a hémértédes csizmáját, és nekindul a nagyvilágunk tökéletesíteni harcművészetét. „Minden utazásnak vége szakad egyszer” – tartja a mondas, Shinbu-e épp akkor fejeződik be, amikor a játék elkezdődik, ergo a hazatérésének napján vesszük kezbe a fő irányítást. Mivel a játék többször a közeli helyeken evidens, hogy a hosszú távúlaté óta sok minden megváltozott a szülőfaluján, Seiryu-ban, amely változásokkal talán leginkább színlének meggyilkolása érthető érzékenyebb – s rácsat, és az az – mellesleg, hogy az egyik rivális klán a falut sem ki-méhe, azaz volt egy kis mészárszék is a környéken, nem beszélve arról, hogy a Kirinek szerénket meghódítani és utalmak alá hajtani az egész vidéket, beleértve az összes klánt is. Ha jól értel-

körmentetnek is inkább csak funkcionális szerepét látom, amivel kicsit megjárja az állandó kardushívatást.

Kínézete a játék nem lenne csúnya, főleg, hogy Playstation 2-ön lóttunk már ennél sokkal rondább game-el is, de sajnos a környezeti világ, amiben játszódik, eleve halálra ítéli a látványvilág kibábolakozását és megfélést. A világ teljesen 3D-s, de csak ritka alkalmakkor van lehetőségünk szabadon, kedvünk szerinti rátegnálni, inkább jellemző a játékra, hogy adott évszínre, útra, hídra, szereplőre vagyunk rákényszerítve, amivel csak veszti a stuff a 3D-s szabadságból. A tőj elég egyhangú, a hegyvidék kopár szürke vagy barna szíllakból áll, a dímbes-dombos, vagy sík területeken pedig a zöld aljnővényzet – javarészt fű – az uralkodó, a háttérben árvalódó fákcal. A településeken sem jobb a helyzet, a kásáták bár próbálják a változatosságra törekedni, van például vízre épült hájakból álló falu, míg máshol csak egytorma faló sátrakkal találunk, de azek olyan klán is, akik falukkal laknak. Kicsit furdacsan találom persze, hogy egyazon vidéken, ugyanazon a felelődsé szinten álló népek ennyire eltérő infrastruktúrális szlektációban élnek – míg az egyik klán sátrakkal lakik, addig az út túloldalán hatalmas sziklatalok és kőházak tömke a haldok felle, ezek egyébként talán a játék legjobb pillanatai: a hatalmas démonikus szobrok kiemelkednek a játék színtelenségéből. A településeken egyébként valamelyest zajlik az élet: látszások az el néklük ugyanazt az utat bejáró emberek kalbázásának, és jól bekategorizálható karakterekre csoportosíthatjuk őket. Ilyen például a botra kámszkodó öregpák, az érellt módjára szatvaldoló kisgyerekek, a non-stop strázsáló felnőtt férfiak, ezek mindegyike ugyanúgy megtalálható az első és az utolsó településen is, esetenként még a ruházatauk is megegyezik. A falvakban / városokban természetesen vannak boltok is, ahol fegyvereket, tárgyakat adhatunk vehetünk, letébe helyezhetjük a pénzünkbe, de minden helyszínen találunk majd egy fegyverkovácsot, és egy öregasszonyt is, aki elvileg a káros varázslatokkal (poison, darkness, paralysis) szabotálni meg – de hé! áro, és a játék több mint 40% felderítése után sem

hogy világi létük megszűnt. Sajnos sok változatosságot itt sem találunk, a legtöbb figura csak ruházatiátok színlének különböző károsítói, és a játék nehezítése érdekében nem a mesterséges intelligenciát csiszolgatták egyre magasabbra, hanem ugyanannak a bután ácsorgó gépi ellenfeleknek növelték az elérési csikját. A sima kardos ellenfeleken kívül aztán később lesznek majd nyilpuskával lövöldöző csajok is, akik lánghangon sziklatalok elhaláloztatók, és nagy ritkán – egy-egy fajzat végén, közepén – főellenfelek is felbukkannak majd, kiközöttük a játékok a Kőr gomb folyamatos nyomkodásának unalmából. A főellenfelek egyébként egész díjazások (hatalmas skörpö, vörös bőr, több méter magas démon, csökötté telmü fejedvadás testvérpár), kőr, hogy a velük való küzdelem csak kis részét tesszik ki a játékban, és hogy ellenük is elég a Kőr gomb örült nyomogatása. A klánbábózt tárgyakat és ellenfeleket levertése után mindentelme tárgyakat birtokba jutunk, amikből leginkább a San'yu harcmművészet különböző mozgásformáit tartalmazó Kenpu-k fontosak.

Szintén „very important” még a Bugei tekercsek. Eme tekercsre épül egyébként a játék teljes harcrendszere. Megpróbálom röviden ismertetni: szerel egy tekercset, amiben X számú ml / üres hely található. Ezekbe a slotokba kell behelyezni a Kenpu-kat. Ha egy Bugei tekercsben az összes üres hely megtelt, összeáll a kombó, ami később aztán a harc közben használhatunk is. A Bugei tekercsekbe általában meghatáro-



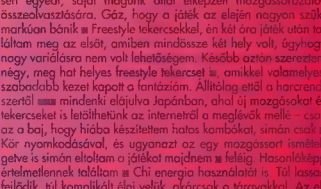
meztem... Ahogy persze az már ilyenkor lenni szokott a főhősökről kiderül, hogy szülei a legnagyobb Seiryu-harcosok voltak, és el kell fogadnia a sorsát, ami természetesen a gonosz megsemmisítésében csúszkodik ki. Shinbu tehát újra útnak indul, bejárja a vidéket, és közben jól lekaparod minden gyönyörű elleneséges viselkedéssel kábelkedő figurát. A sztori a játék folyamán valamelyest azért kibontakozik, mivel képtelen kerülünk mindentelme izennek és démonok, két ősi ellentétes oldal, és idővel a két haldok is kiemel szerep jut majd a történetben. Mindettől eltekintve persze elég sokban a játék felépítése, és a

kapitlan senkitől ijlesmit a nyakamba. Azt még mindenképp el kell mondanom, hogy a főbb szereplők beszélnék (kicsit késik ugyan a szójamozás), hogy végig egyszerű keleties muzsiká szól a game alatt.

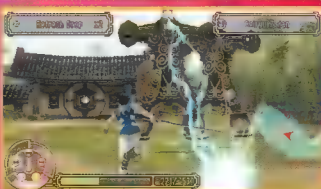
A valós időben zajló harcokra a településeket összekötő utakon számíthatunk, és bár a játék készteti kifejezetten büszkék a keleti (kínai és japán) harcművészeteken alapuló harci rendszerre, csak szimula kardozásról van szó. Az ellenfelek egyébként érzékenyek a démoni mozgásállás alatt álló szereplőkre, len emberek, akik haldoklók földalatti síkallyal konstálják,

zott Kenpu-k kellene, és mivel az ellenfelekből teljesen véletlenszerű Kenpu-k lehet kiérni, elég sok idő, mire egy-egy teljes kombó összegyűjtünk. A színtelépésen kívül tehát a Kenpu-k gyűjtögetése miatt is szükséges a rengeteg harc. Mivel egyes Bugei tekercsek ugyanazokat a Kenpu-kat használják, nem árt, ha minden Kenpu-ból többet is beszerzünk.

A játék legnagyobb okosságai viszont az úgynevezett Freestyle Bugei tekercsek. Ezeknél a saroklónál ugyanis nem meghatározott stílusú mozgásokból kell építkeznünk, hanem szabadon bármelyik Kenpu-i röjűk húzhatjuk, így lehetőségünk van telje-



És akkor álljunk meg itt egy pillanatra, és jötszunk el ■ gondolatokkal, hogy... Mi lenne, ha 2006-ban végre teljesen elfelejténénk ■ pénz-

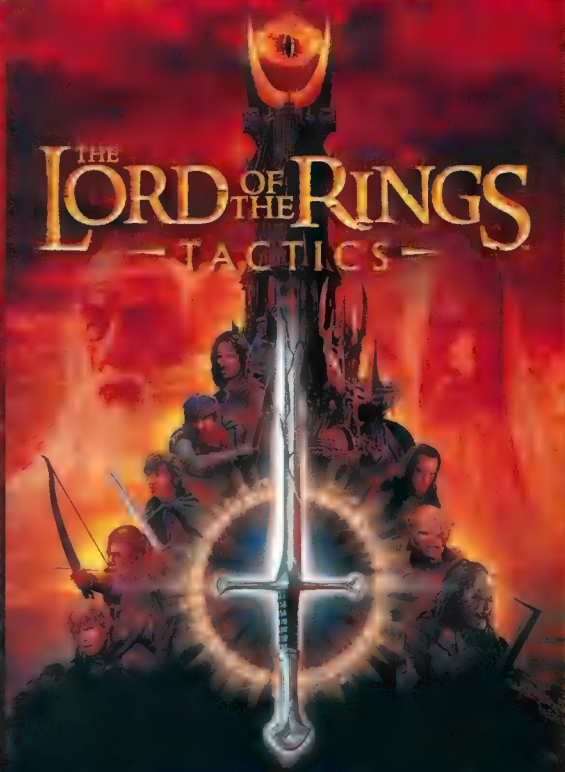


6 pont

A Jackson sem volt az EA által megalkotott mit az az az. Ilyen pc szerzők mint a csatázó as a háttérket a leg több a kaland vagy a s Persze a kaland megkise a ban Third Age), a szigorú játék sorra fenn- t kivéve. A PC-re for Middle-earth aratótt, s lehet stratégia játéka a leg több a körökre oszt a közli a pról-habórút. A másol, eg, a tömegesen en y ork és tártat kell ad sa vagy ónádó Gondalfi nyas a Battle Mick az elsőzet második követ.

A GYÜRÜ KÖRE

... játéknak sok a The of the Tactics. ez Etől sed,



inkább egy töble, amlékeztet, amiben hírelmesen a seregek, össze vas mindkét oldalon, Sietni a időlmít aig a inli. mert a nak közlekedni a rendszeren egy a de Eről később meg elismerést a kevés a jel a játék. Nincs benne semm a Indiana Jones Tactics is mint valami mobil a részleteket, a az Azí a a szerepül Funkcióm szólnak Persze össze, nincs va a mert színészekről s a ismeri felülnnek minden a videók kirílnak a s mond kell, re a jók bal- is A karakterek automatikus de nincs semmiféle a g, lnek, missziók szerzünk p amit a vagy Item Shopban h nevű árukra elkölteni, aló mint pl. Leaf al ned de szórított rajzokat

VELÜK VAGY ELENÜK

Jó vs. Gonosz történelemek játékdaptációjánál kiziccer, haay o mindkét oldal- Rám ez nincs módára mindig nagy hárítam it a Tactics-ban sem vol-





MARTIN BELESZÜL!

Összintén és szívóli sajnálom most a PSP tulajakat – nekik ebben a pillanatban nem adatik meg egy olyan játék, mint a DS-es Mario Kart. Remélem valamelyik cég pótolni fogja a hiányt!

Múlt havi számunkban részletes értékelést olvashattok a Crash Tag Team Racing nagygyépes verziójáról, mely verzió 99%-osan megegyezik a jelen PSP átirattal. Talán nem lenne tanácsos folyton ezzel a „múlt havi számunkban” dumáló takaróznom, de mi most mondhatnák, ha egyszer tipikus PSP behagyás, hogy egyben átvittünk rá mindent, amit csak éreink Rádólól a 2005. decemberi Konzolban Csúpi tényleg nagyon kimerítő és aprókéles recenziónál közli a játékról, mely cikk alaposságával most nem is kívánom felvenni a versenyt. Nyitva áll tehát a kérdés, miről szólni ez az írás?

A játék szellemiségét alapul véve akár végigbághatnánk és – fíghatnánk a hátralevő sorokat, akkor sem távolodnék el Crash-tól, hiszen ő is ugyanezt teszi a lőlétképernyők alatt (csak nyomjuk meg az X-et és a Kör-t). De inkább mellőzöm az obszán hang hatásokat, szárazraem velek eleget a játékokban. Ittani volt rá bőséggel, ugyanis olyan hosszán toll a program, hogy az még PSP játékok közt is kiemelkedő teljesítménynek számít. S ha azt gondolnánk, hogy megéri a várakozást, színterem csodálni fogunk. A grafikaól nincs probléma, aranyosan rajzfilmes, az animációk is jól sikerültek, csak mago a koncepció kérdéses. Persze erről is volt szó decemberben, de azért elmondam, hogy alapvetően kartos játékokról van szó, de olyról, aminek cirka 30%-a gyalogos máskolástól és ugrólástól áll. Ezzel csak az a baj, hogy senki nem lesz igazán boldog vele. A platformkedvelők azért nem, mert rengeteget kell autózni, az outbók meg – neeem, nem az ugróbugri miatt, hanem – azért, mert a kartos részek lényegében csak lövöldözésről szólnak. Tolan kisebb gyerekeknek tetszeni fog, ahogy két köcs összeáll egy nagy harci jörgényvő (a játék ezt úgy hívja: Clashing), s már kormányozni sem muszáj (elvégre helyettünk az NPC), csak löni, és zongorát meg tehenet hajgálni a többi versenyzőre. Offlele versenytípus van (ugyaníazak, mint PS2-en): Race, Crashinator, Rolling Thunder, Fast Lap és Run and Gun. Nem részletezem a közük lévő különbségeket, mindegyikben lehet löni vagy rambolni, és egytkben kell az ideális íven való autózásért aggdógni. A játék nagyon könnyű, tapasztalt gémeknek meg legnehezebb fokozaton sem jelent kátívást. Crash ezúttal a legkisebbezzel célzó célba, erről áruklodik a gyoktaro elszótt poénok színvonaláa. Némely vicz kifogásolható, gondolok itt a Die-O-Rama opcióra, amiben az a cél, hogy összeagyújsuk a főszereplő többetucát eháldozási formáit. Nemcsak az explicit öngyilkossággal van gond, hanem azaz is, hogy a jelenetek egyáltalán nem humorosak: megessz a cápa, ránt dől egy, átküszköl egy ágyúgolyó szá. Azon sem csodálkozunk, ha barátnéhíjón is el lehetne csúszni. Szóval gyengék a poénok, de ki tudja, talán egy héteves még szívóli kacag s ilyesmin.

Köveztetek meg, de a játék tesztelésének lényegi részét barátomra bíztam, mert én épp egy másik „játékkal” voltam elfog-



lva, amit úgy hívnak: Neptun. Nagyobbak talán ismerik, ez egy manapság divatos online RPG, ami leginkább egy táblanyitott options menüre hasonlít. Lényege, hogy a résztvevők adott felsőoktatási intézmény diákjait alakítva egymás elől próbálják elcsatolni a rendelkezésre álló vizsgaidőpontokat – brutális, remekül kidolgozott harcrendszert, csak lizennyalc éven felülnek. :) Na, de ott tartottam, hogy amikor barátom kipróbálta a Crash Taget, kívül, hogy nagyon aranyosnak találta, az első, amit megjegyzett, az volt, hogy: „Milyen jó, hogy részletesen elmondja a program, mit kell csinálni!” Lám, mégis csak van értelme a szájbörögős tutorialoknak. A máskolós rész is dicsegetben részessül, s nínja-pinginek kiemeltem, csak amikor elérkezett az autós rész, közölte barátom, hogy „olyan kis gagyi az egész, de azt biztos irhatod bele az újságba”. A, dehog... Ami a PSP változatot illeti, sajtóskolós, hogy USB-n összeköthető a PS2-es verzióval, mialdál új jörgények és orének nyílnak meg, valamint 8 fős wíls multival is rendelkezik, amiről el tudom képzelni, hogy is szárazkózik. Biztos össze lehet dolgozni úgy, hogy egyikünk kormányoz, a másik meg lö – pont, mint a Halo-ban.

Stiletto

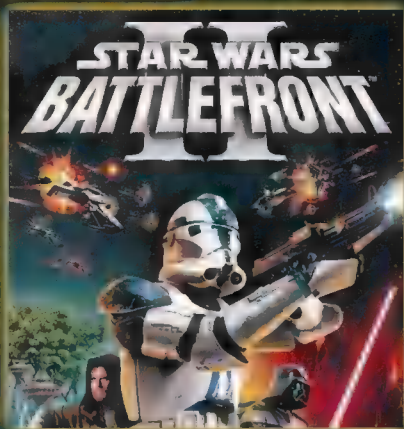
CRASH TAG TEAM RACING

VU GAMES / RADICAL ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

| | |
|-----------|-----|
| Platform | 10 |
| Ár | 10 |
| Értékelés | 6.5 |
| Értékelés | 6.5 |
| Értékelés | 6.5 |

6.5 pont



M Battlefront II fel oldalt a Star Wars univerzumban, azaz a Clone Wars korszakban játszódik. A játék az utóbbi évek legjobbjai közé tartozik, mert a múlt évtizedben már nem volt ilyen jó Star Wars játék. A játék információkat csak a Star Wars univerzumban, azaz a Clone Wars korszakban találunk. A játék az utóbbi évek legjobbjai közé tartozik, mert a múlt évtizedben már nem volt ilyen jó Star Wars játék.

Az SWTOR egy új feloldást hoz a Star Wars univerzumba. A játék az utóbbi évek legjobbjai közé tartozik, mert a múlt évtizedben már nem volt ilyen jó Star Wars játék. A játék az utóbbi évek legjobbjai közé tartozik, mert a múlt évtizedben már nem volt ilyen jó Star Wars játék.



az SWTOR egy új feloldást hoz a Star Wars univerzumba. A játék az utóbbi évek legjobbjai közé tartozik, mert a múlt évtizedben már nem volt ilyen jó Star Wars játék.

STAR WARS: BATTLEFRONT II

LUCASARTS / PANDEMIC

MÁS VERZIÓ: PS4, X

grafika: **elmege**

játékos: **közepes**

szavak: **jó**

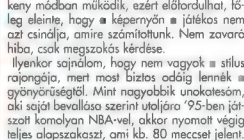
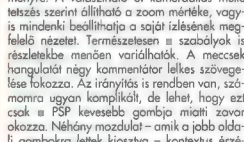
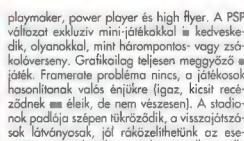
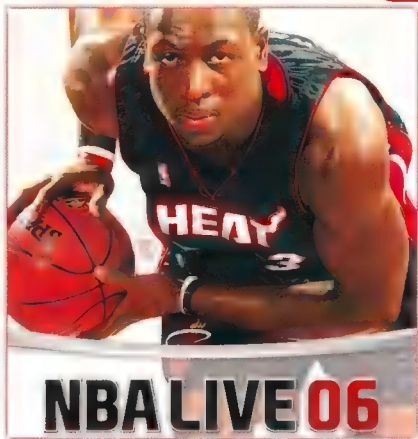
zene / hang: **jó**

hangulat: **közepes**

1 játékos (wifi-n 4 játékos)
128Kb

✓ tartalmaz egyjátékos mod
x igénytelen konverziója az egyjátékos
szuper, de nem PSP-re való játéknak

6.5 pont



A Kaniz 2005. októberében számban írtuk, hogy PSP-re az NBA Street Showdown a legjobb korábbi játék. No, ez az információ most up-to-date, ugyanis a **NBA Live 06** még annál is jobb. Legalábbis így találjuk majd a hagyományos NBA sorozat kedvelői, akik nem feltétlenül kívánnak lehetetlen trükkökkel, leegyszerűsített szabályokkal, paródia kiegészítéssel és a legutóbbi slusszal megjelenni egy-egy kosárlabda meccs kedvéért. Az NBA Live 06 az Electronic Arts klasszikus sorozatának legújabb remeke hozza a legjobb kiegészítéssel, telis-teli játékmóddal, kifinomult irányítással és grafikával.

Már a főmenü leírásait is elárulja az arról árulkodik, hogy igényes ábrákra van szükség. A témákért opciókat is lehet választani, és használható formában találja a program. A szokásos Quick Play mellett Season mód, Exhibition, Play-off, All-Star Weekend és Superstar Challenge várják a kosárlabda szerelmeseit. Nem hiányoznak a Freestyle Superstarok sem. Ez az idei év NBA újtása, arról van szó, hogy minden csapatban egy játékos, aki a többiekkel kicsit ügyesebb, és valami extra mozdulatra képes. Nyilvános szuperstar típus van: scorer,

playmaker, power player és high flyer. A PSP változat exkluzív mini-játékokkal is kedveskedik, olyanokkal, mint hárompontos- vagy szókövetés. Grafikailag teljesen meggyőző a játék. Frontalate probléma nincs, a játékosok hasonlítanak valós énjükre (igaz, kicsit recé- znek az éleik, de nem vérszen). A stadionok padlaja szépen tükröződik, a visszajátzókat látványos, jól közelíthetünk az eseményre. A választható öt kameradőlés mellett tetteszt szerint állítható a zoom mértéke, vagyis mindenki beállíthatja a saját ízlésének megfelelően. Természetesen a szabályok is részletesebben menőben variálhatók. A meccsek hangulatát négy kommentátor lelkes szövegével tolozza. Az irányítás is rendben van, számomra ugyan komplikált, de lehet, hogy ezt csak a PSP kevesebb gombja miatt zavar okozza. Néhány mozdulat – amik a jobb oldali gombokra lettek kiosztva – kontextus érzékeny módon működik, azaz előfordulhat, főleg elinté, hogy a képernyőn a játékos nem az csúdjára, amire számítottunk. Nem zavaró hiba, csak megköszönés kérdése.

Ilyenkor sajnos, hogy nem mindig a stílus rajongója, mert most biztos odáig lennék a gyönyörűségtől. Mint nagyobbik unokáim, akik saját bevallása szerint utólag 95-ben játszott komolyan NBA-val, akkor nyomott végig teljes alapozást, ami kb. 80 meccs alatt. Most karácsonykor mindenesetre lecsapott erre a PSP verzóra, öröklé játszott vele, és csak dicséret, dicséret, semmi sem negatív kritikával nem illette.

NBA LIVE 06

EA

MÁS VERZIÓ: PS4, X, X360, GC

játékos: **jó**

szavak: **jó**

zene / hang: **jó**

hangulat: **jó**

1 játékos (wifi-n 2 játékos)
288Kb

minden szempontból rendben van
x semmi komoly hiba

9 pont

CODED ARMS

BILLY IDOL MEGMONDTA:

„SHOCK TO THE SYSTEM, IT FEEL GOOD, WE'LL ALRIGHT”

A maximálisan kiábrándító Ghost in the Shell játékok követően nem gondoltam volna, hogy lesz még PSP-re olyan first person shooter, ami bármilyen érdeklődést vált ki bennem. Ezért is nyúljam különösebb elvárások nélkül, az e havi témából utolsóként a **Coded Arms** korangijához. Mikor aztán felmészt a Konami honlára, már kezdett érdekelni a dolog. Majd beábrándított az intro, a képek, a felkérésed, a látom baráztani kezdett, és már nem is kívántam más, csak hogy kipróbálhassam végre magát a játékot. A bevezetőben kizárólag in-game képeket látni, mesterei összevágva kökényem technó alapokra. Nem tudom meggúnni, főleg azt, ahogy a videó tizenhatodik másodpercben rátesznek még egy lapotál, fokozzák a tempót, bejön a géppityu, tizedeli a népet a zene ütemére, közben hullik belőle a lötlényhüvely. De mi nek a részesültem? Itt egy link, töltsetek le gyorsan, nézzétek meg, és döntsetek el magotok, tetszik-e vagy sem:

<http://www.konami.com/gs/officialsites/codedarms/media/trailers/CodedArms01.mpg>

A Coded Arms vizuális brúv, grafikai szempontból nézve szádületesen jól sikerült produktum. Már a menü dizájntól kezdve olyan különleges és sajátos képi világ tárul elénk, ami monópóg ritkásnak számít, pláne PSP-n, amire csak úgy zúdulnak a jobb-részben ábrák, vizuális érzékelhetetlenség ártat alig. Persze ez esetben sem minden ártat eredeti. Hogy más ne mondja, a Ghost in the Shellből lenyúlt szíj karakterek zuhatagáról az gondolnánk, újabb bört már nem lehet izgatni lehúzni róla. És mégis! A Coded Arms-ban, ha szélvélünk valomit, nem alomjaira, hanem pont ilyen mátrixos karakterek hullik szét. De nem unalmas vagy fárasztó az effekt, hanem bitang jól néz ki. A játékokban példátlanul: stabil a framerate, kisebb akadást csak akkor tapasztalni, ha már kólikus összenépi vérengzés zajlik a képernyőn. A fejlesztés munkáját dicséri az is, hogy a program megjelenésén gyorsan töl, soha nem várakoztat 10-15 másodpercenél többet!

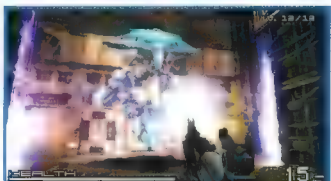
Hangulatában a Quake-et idézi, játékméletben viszont old-school Doom gyökerekig nyúl vissza a game. Gyakorlatilag nincs benne sztori, nincs fejlődés (na jó, a harmincletvegyer halokonyósága egyre növekszik), csak folyások vannak, jóték és a firt part 'ort henteles. Illetve egy gyér kis történeti szál megiscsik van, habár ezt a keveset is vélhetőleg a Tron, Matrix, Ghost in the Shell sztoriból plagizálták. Teljesen kibontakozni az a buli. A játékosnak hockertől kell egy vesztéves katonai szoborban kóborolni, aminek a neve A.I.D.A., és amit sok évvel korábban elhagytak. Csakohgy elfelejtették befejezni vagy törölni, ezért, ahogy az lenni szokott, a program önálló életre kelt, gonosz vírusokat termel, és csak ránk vár a feladat, hogy megirtsítsuk a mindentel robotoktól és bogaraktól. Utóbbiak igen felélmétesek, hasonlítanak a Csillagközi invázió bogaraira. Jelenlétük radsósl teljesen indokolt, mert ha azt vesszük, a bogár angolul „bug”, az meg bőven akad minden programban.

Még mindig úgy látom, PSP-re nem lehet normális FPS+1 ím. Vagy ha mégis, anny auto-target kell hozzá, hogy a végén felhagyl az egész, rá sem lehet ismerni a műfajra. Némileg itt is ez a helyzet; számottevő, kicsit sem diszkrét automata célberogó rendszer segíti a jótékot. Több állásban beállatható Lock On, ami akár ki is kapcsolható, de szerintem szükség lesz rá, nélküle ugyanis élvezhetetlen a játék. A probléma még mindig az, hogy a PSP bal oldalán a csúszka tökéletesen helyettesíti egy analóg kart, a jobb oldal gombok viszont messze nem alkalmasak FPS irányításra (bár a Dreamcasti kontrollere is ez volt a helyzet), mégis jóték Quake-estünk vele, radsósl online). Mozogni könnyen lehet minden irányba, csak célozni nem. Vagy fordítva, mivel van a menüben egy Control Type opció, ahol négyféle gombkiosztás közül választhatunk. Am a irányítás alapvető problémáját, azt, hogy csak egy analóg korongunk van, valószínűleg semmi más nem tudná orvosolni, mint egy majdnem PSP 2, ha dupla analóggal kerülne piacra. A körülményekhez képest a Coded Arms mégis egészen jól kezelhető. Egy-két órán keresztül fellélek, játékmélet bebiztosít számomra, csak aztán valahol a Sector02 vége felé annyira beburult, hogy nem bírtam továbbjutni. De már nem is nagyon akarom, addigra lankadt a lelkesedésem. Hiába hirdeti büszkén a játékok dobozáján hátulja, hogy „pályatérképeket véletlenszerűen ge-

nerálja a program, s ettől megunhatatlan az akció. Sőt! Ezt az állítás, ugyanis a pályák véletlenszerűsége teljesen haszontalan, csak zavarja a játékok. Inkább arra kellett volna figyelni, hogy a terepek legyenek nagyobbak, változatosabbak, és hogy ne csak nyomoztató, zárt folyosókból álljanak.

Egyfelől képzatos, másfelől igen silány termék a Coded Arms, ezért óvlok sikere valószínűleg nem lesz, legalábbis hatalmas bevételeket nem fog vele elképzelni a Konami. Visszatérve azonban mindenképp lesz, ha máshogy nem, hál a memóriakártyákról futtatott kalóverziónak köszönhetően. A jelenség etikai oldalát most ne feszegetjük, inkább csak reménykedjünk, amiért Konami elárúkolnak majd egy Coded Arms 2-vel, olyannal, aminek már pénz is érdemes lesz kiadni.

Szleto



TESZT

CODED ARMS

CODÉD ARMS

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

| | |
|------------|------------------------------------|
| Platform: | PlayStation 2 |
| Fejlesztő: | Konami Computer Entertainment Inc. |
| Kiadó: | Konami |
| Év: | 2002 |
| Ár: | 10 000 Ft |

1. kiadás: 2002. május 17.

2. kiadás: 2002. május 17.

3. kiadás: 2002. május 17.

4. kiadás: 2002. május 17.

5. kiadás: 2002. május 17.

6. kiadás: 2002. május 17.

7. kiadás: 2002. május 17.

8. kiadás: 2002. május 17.

9. kiadás: 2002. május 17.

10. kiadás: 2002. május 17.

11. kiadás: 2002. május 17.

12. kiadás: 2002. május 17.

13. kiadás: 2002. május 17.

14. kiadás: 2002. május 17.

15. kiadás: 2002. május 17.

16. kiadás: 2002. május 17.

17. kiadás: 2002. május 17.

18. kiadás: 2002. május 17.

19. kiadás: 2002. május 17.

20. kiadás: 2002. május 17.

21. kiadás: 2002. május 17.

22. kiadás: 2002. május 17.

23. kiadás: 2002. május 17.

24. kiadás: 2002. május 17.

25. kiadás: 2002. május 17.

26. kiadás: 2002. május 17.

27. kiadás: 2002. május 17.

28. kiadás: 2002. május 17.

29. kiadás: 2002. május 17.

30. kiadás: 2002. május 17.

31. kiadás: 2002. május 17.

32. kiadás: 2002. május 17.

33. kiadás: 2002. május 17.

34. kiadás: 2002. május 17.

35. kiadás: 2002. május 17.

36. kiadás: 2002. május 17.

37. kiadás: 2002. május 17.

38. kiadás: 2002. május 17.

39. kiadás: 2002. május 17.

40. kiadás: 2002. május 17.

41. kiadás: 2002. május 17.

42. kiadás: 2002. május 17.

43. kiadás: 2002. május 17.

44. kiadás: 2002. május 17.

45. kiadás: 2002. május 17.

46. kiadás: 2002. május 17.

47. kiadás: 2002. május 17.

48. kiadás: 2002. május 17.

49. kiadás: 2002. május 17.

50. kiadás: 2002. május 17.

51. kiadás: 2002. május 17.

52. kiadás: 2002. május 17.

53. kiadás: 2002. május 17.

54. kiadás: 2002. május 17.

55. kiadás: 2002. május 17.

56. kiadás: 2002. május 17.

57. kiadás: 2002. május 17.

58. kiadás: 2002. május 17.

59. kiadás: 2002. május 17.

60. kiadás: 2002. május 17.

61. kiadás: 2002. május 17.

62. kiadás: 2002. május 17.

63. kiadás: 2002. május 17.

64. kiadás: 2002. május 17.

65. kiadás: 2002. május 17.

66. kiadás: 2002. május 17.

67. kiadás: 2002. május 17.

68. kiadás: 2002. május 17.

69. kiadás: 2002. május 17.

70. kiadás: 2002. május 17.

71. kiadás: 2002. május 17.

72. kiadás: 2002. május 17.

73. kiadás: 2002. május 17.

74. kiadás: 2002. május 17.

75. kiadás: 2002. május 17.

76. kiadás: 2002. május 17.

77. kiadás: 2002. május 17.

78. kiadás: 2002. május 17.

79. kiadás: 2002. május 17.

80. kiadás: 2002. május 17.

81. kiadás: 2002. május 17.

82. kiadás: 2002. május 17.

83. kiadás: 2002. május 17.

84. kiadás: 2002. május 17.

85. kiadás: 2002. május 17.

86. kiadás: 2002. május 17.

87. kiadás: 2002. május 17.

88. kiadás: 2002. május 17.

89. kiadás: 2002. május 17.

90. kiadás: 2002. május 17.

91. kiadás: 2002. május 17.

92. kiadás: 2002. május 17.

93. kiadás: 2002. május 17.

94. kiadás: 2002. május 17.

95. kiadás: 2002. május 17.

96. kiadás: 2002. május 17.

97. kiadás: 2002. május 17.

98. kiadás: 2002. május 17.

99. kiadás: 2002. május 17.

100. kiadás: 2002. május 17.

MARTIN MURRAY

Számomra annyit bizonyított be a Coded Arms, hogy a kifejezetten PSP-re fejlesztett játékok grafika többnyire egészen kiemelkedő. A tartalom? Egyáltalán lövöldözés.



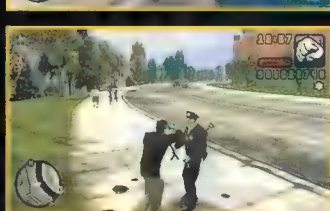
Grand Theft Auto

Liberty City Stories

[illegible]

A Liberty
mindenki indult: a
búza, a
m
zárék tartják
a város
Több
a
érkezik vissza
ni, hogy a
köl
és nem sorba
linduljon a szervezet

Grand Theft Auto 3-ben a városok természetesen, mint régi filmekben, nem csak a városat köszönthetik, de a főszereplő sem különböz a számukra, a városok emlékeztetünk a korszakra.

[illegible][illegible][illegible]



fantasztikusak lettek, már önmagukban is megállnák a helyüket, de így egyítve a klasszikus darabokkal egészen elképesztő választékot kapunk. Egyébként a legjobb új tervezéseket – Jantigny, Marie, Jostók –

ból lettek kiállítva, mint pl. a Luigi Mansion, Mario Sunshine, de régebbi Mario gamekből is találunk színeket, ilyen a Tick-Tock Clock is, ami eredetileg egy Mario 64 (N64) pályára volt. De a vadonatújak között is vannak lenyűgözően ötletesek, mint például a Waluigi Pinball, ahol egy flipper asztal belsejében a golyókat kerülgetve szövegadunk.

Az az igazság jó, jó pályákat, hogy mindegyik egyedi darab, és csak kollektívban, ölelésekben néha észleljük a mozgást, máskor meg a mozgó fogókereseken kell trükközni, én jégen össze-vissza szoktam, plusz szinte nem pálya levele mozgó aladályokkal, nyomvonallalban egyediek, hanem mindegyiken eltérő kis táblákra is ki lehet dolgozni, és sok-sok gyórtást igényelnek. Egyéből a pályák nagyon változatosak, mint már mondtam a sorozat legjobbjai összegyűjve az újjalak, garantálom, hogy egyetlen Mario font sem hagyják hidegan a helyszínek.

1. Mit jelentek Kácsi gázai, az első PSI-e Crash Team Racine-hoz, amin valójában jött, hogy a kíméltépen jón át ennyira a lábony egészében, de hát ez van, de lümmög, hogy a kis DS annyira irányítva, technológiát azis, hogy, de inkább attól, hogy legálabb feltevése egy egy-egy normálisan programot kiadnak rá.

A Mario Kart DS nem újdonság ebben, ilyen komoly multiplayer székkel az is rendelkez, azt kiadhatná vala Mario Kart Online, vagy Mario Kart Művés is, hiszen a gáz feljebb legálabb is jó! Kétféle, egy kényelmes játéktábla nyolcra is, illetve a neten keresztül négyes bőlakások is lehetnek! Aztán ehhez szűk egy egy Nintendo által hivatalosan is támogatott Wi-Fi adaptert, ami USB port-ra csatlakozhat a számítógéphez, és minimális borbólis és beállítások után már nyomhatjuk is Mario Kart mezeire! A Kácsi Lumpertól és DS WDOS labi, vagy egy Nintendo Reggie ellen, aki bizonyos előzetesek után mindig szorult nyitni a Kácsi...

[illegible]

Celine M Lee

MARIO KART DS

NINTENDO

MÁS VERDIO: IDENTEO NINCO

| | |
|--------------|-----------------|
| FILE: | KI_ZENNO |
|--------------|-----------------|

| | |
|-----------|---------|
| Állka: | Középes |
| szabotás: | jó |

szilárdítást: 10
 megnevezés: 10

| | |
|------------------|----------|
| szobor / szobor: | kőszobor |
|------------------|----------|

- 7. 11 ang. ka
- ulat: ki

ingultat. K108

1-8 Játékos, 4 online

✓ Fantasztikus új pályák,
az irányítás lassan visszatér a négy-es verzióhoz

X a netes móka elég pontatlott,
mégis bármikor elérhető a játék

8 pont

576 KONZOL

A z új Mario Kart epizód, **Mario Kart DS** mindössze egy oldat tudott lenni: megkérni a januári 576-ban, ügyhöz szívesen: lepkék! A gázgáz, mert csak egy köröm van! Innisig, hogy bemutassam nekik: mint jobb, rosszabb, kevesebb, több a MKDS, mint a szorozat előző része. Talán éppen ezért, tekintve most is a máris szászor elszámozott hatalmas N64 Mario Kart partik (újabb elméssel), és arra sem térnek ki most, hogy milyen okokból tartom még mindig a Mario Kart 64 szorozat legjobbat, szinte már föléletesen reménytelen.

Az új Kart linkintébe... NDS Wi-Fi képességeire épít, de azért azok sem maradnak kihívás nélkül, alapként nézik... és Nintendo masina mellett egy internet elérésre rendelkezésre álló számítógépen.

Hagy az én szívet elcsigálja mer a Mór rajongások, hogy a WIDS in-
kább a Nintendó 64-es mindezt mór / fűs hajók, mintsem a szívet csak
nyomva változtat Dush Dash-ból. Az pedig károk biológusok, hogy a reneszánsz /
pályán kívül a készlet készítését és kis károkat egy nagy károkat pályát az
összes edzés Mór próbálék, tehát az edzés az előző fűsleket, hogy
kergetődjélis foglalkozni a GRA-1 / NES-1 / NES-4 / NES-11 helyszínek di-
genitől a NES-5 pályákra igaz, hatalmas előrelépés a régi Mode 7-es köz-
színi színpad (úgynevezett) teljesen átírásában bizonyított. Ezzel együtt persze
megváltoztak a pályák és a kapuk színei is, hiszen mind a régi beolgozók-
ban kárthettek Nint, illetve Rendo Grand Prix-t, az az régi és az is futtatott
oldal versenyzőket, a játékok simléttek csak a kibővített 100, 150, 180,
200, 250, 300, 350, 400, 450, 500, 550, 600, 650, 700, 750, 800, 850, 900,
950, 1000, 1050, 1100, 1150, 1200, 1250, 1300, 1350, 1400, 1450, 1500,
1550, 1600, 1650, 1700, 1750, 1800, 1850, 1900, 1950, 2000, 2050, 2100,
2150, 2200, 2250, 2300, 2350, 2400, 2450, 2500, 2550, 2600, 2650, 2700,
2750, 2800, 2850, 2900, 2950, 3000, 3050, 3100, 3150, 3200, 3250, 3300,
3350, 3400, 3450, 3500, 3550, 3600, 3650, 3700, 3750, 3800, 3850, 3900,
3950, 4000, 4050, 4100, 4150, 4200, 4250, 4300, 4350, 4400, 4450, 4500,
4550, 4600, 4650, 4700, 4750, 4800, 4850, 4900, 4950, 5000, 5050, 5100,
5150, 5200, 5250, 5300, 5350, 5400, 5450, 5500, 5550, 5600, 5650, 5700,
5750, 5800, 5850, 5900, 5950, 6000, 6050, 6100, 6150, 6200, 6250, 6300,
6350, 6400, 6450, 6500, 6550, 6600, 6650, 6700, 6750, 6800, 6850, 6900,
6950, 7000, 7050, 7100, 7150, 7200, 7250, 7300, 7350, 7400, 7450, 7500,
7550, 7600, 7650, 7700, 7750, 7800, 7850, 7900, 7950, 8000, 8050, 8100,
8150, 8200, 8250, 8300, 8350, 8400, 8450, 8500, 8550, 8600, 8650, 8700,
8750, 8800, 8850, 8900, 8950, 9000, 9050, 9100, 9150, 9200, 9250, 9300,
9350, 9400, 9450, 9500, 9550, 9600, 9650, 9700, 9750, 9800, 9850, 9900,
9950, 10000, 10050, 10100, 10150, 10200, 10250, 10300, 10350, 10400,
10450, 10500, 10550, 10600, 10650, 10700, 10750, 10800, 10850, 10900,
10950, 11000, 11050, 11100, 11150, 11200, 11250, 11300, 11350, 11400,
11450, 11500, 11550, 11600, 11650, 11700, 11750, 11800, 11850, 11900,
11950, 12000, 12050, 12100, 12150, 12200, 12250, 12300, 12350, 12400,
12450, 12500, 12550, 12600, 12650, 12700, 12750, 12800, 12850, 12900,
12950, 13000, 13050, 13100, 13150, 13200, 13250, 13300, 13350, 13400,
13450, 13500, 13550, 13600, 13650, 13700, 13750, 13800, 13850, 13900,
13950, 14000, 14050, 14100, 14150, 14200, 14250, 14300, 14350, 14400,
14450, 14500, 14550, 14600, 14650, 14700, 14750, 14800, 14850, 14900,
14950, 15000, 15050, 15100, 15150, 15200, 15250, 15300, 15350, 15400,
15450, 15500, 15550, 15600, 15650, 15700, 15750, 15800, 15850, 15900,
15950, 16000, 16050, 16100, 16150, 16200, 16250, 16300, 16350, 16400,
16450, 16500, 16550, 16600, 16650, 16700, 16750, 16800, 16850, 16900,
16950, 17000, 17050, 17100, 17150, 17200, 17250, 17300, 17350, 17400,
17450, 17500, 17550, 17600, 17650, 17700, 17750, 17800, 17850, 17900,
17950, 18000, 18050, 18100, 18150, 18200, 18250, 18300, 18350, 18400,
18450, 18500, 18550, 18600, 18650, 18700, 18750, 18800, 18850, 18900,
18950, 19000, 19050, 19100, 19150, 19200, 19250, 19300, 19350, 19400,
19450, 19500, 19550, 19600, 19650, 19700, 19750, 19800, 19850, 19900,
19950, 20000, 20050, 20100, 20150, 20200, 20250, 20300, 20350, 20400,
20450, 20500, 20550, 20600, 20650, 20700, 20750, 20800, 20850, 20900,
20950, 21000, 21050, 21100, 21150, 21200, 21250, 21300, 21350, 21400,
21450, 21500, 21550, 21600, 21650, 21700, 21750, 21800, 21850, 21900,
21950, 22000, 22050, 22100, 22150, 22200, 22250, 22300, 22350, 22400,
22450, 22500, 22550, 22600, 22650, 22700, 22750, 22800, 22850, 22900,
22950, 23000, 23050, 23100, 23150, 23200, 23250, 23300, 23350, 23400,
23450, 23500, 23550, 23600, 23650, 23700, 23750, 23800, 23850, 23900,
23950, 24000, 24050, 24100, 24150, 24200, 24250, 24300, 24350, 24400,
24450, 24500, 24550, 24600, 24650, 24700, 24750, 24800, 24850, 24900,
24950, 25000, 25050, 25100, 25150, 25200, 25250, 25300, 25350, 25400,
25450, 25500, 25550, 25600, 25650, 25700, 25750, 25800, 25850, 25900,
25950, 26000, 26050, 26100, 26150, 26200, 26250, 26300, 26350, 26400,
26450, 26500, 26550, 26600, 26650, 26700, 26750, 26800, 26850, 26900,
26950, 27000, 27050, 27100, 27150, 27200, 27250, 27300, 27350, 27400,
27450, 27500, 27550, 27600, 27650, 27700, 27750, 27800, 27850, 27900,
27950, 28000, 28050, 28100, 28150, 2820

szereplő rendelkezik egy ■ karakteréhez igazított speciális járművel is, amik tulajdonságaikban (hat különféle paramétert tart számon ■ jóték) eltérnek ■ alapjárművtől.

A görme irányítású nemcsirke sikertelű, de még így is sokkal jobb a Double Dash-nél. Az sajnos nagyjából úgy, hogy az európai versziónál is a japán gonimokicsi tagokhoz benne (A és az, B és f), mivel az európai játékosok egy az ellenkezésszerű szokások hozzá. Visszatér ismét betekintni a játékok az ugriak lehetősége, és ez megvalósítva a kanyarok farokszál való betételét. Hogy hibó vizuális, hogy a görme pipázási megvalósítás az N64-es versziónban úgy a faroklást és az ugriak kellet többeszer egymás után kombinálni, most azonban a D5 inkarnáció a faroklást kancsra a jobb-bal irányokkal is meg több lepcsőkönként játszani, ami még a sokat látott Mario Kart játékosokat is kell hogy zavarasson, és valójuk be, és ez megoldás az előzől sokkal komplikáltabb, és némileg le is rontja a game játszhatóságát.

[illegible]

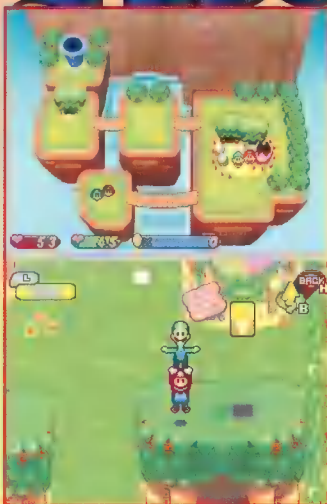
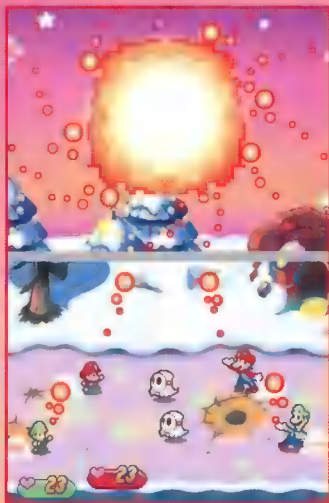
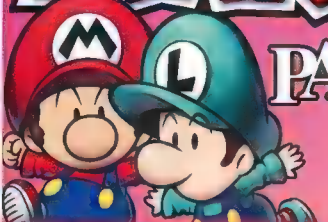
Ugy, amir eznek kezdő baktériáit, mert a pályán maradtak. ■■■■ mindenképp értékelendő próbálkozás, hogy a hagyományos Grand Prix, Time Trials, Vs és Battle játékmódotól kívül egy Misszion módot is beépítettek a játékban. Ezon belül különféle feladatok időre való megoldását találták (pl.: szedj össze minden érmét, légy ■ vizbe ■ Bull-y, törd össze ■ lödököt stb.). De egyéb üjtőszaklat is összerakhatók a játékmenetben, mint például ■ partnerválasztás lehetősége, ez a dolog működik ■■ playerben is – ilyenkor ■■ egyik gépi ellenfél le tudunk szövegezni fejni.

MARTIN RELEFSZÓLI

Nem hiszem, hogy a legendás N64-es érzést ennél jobban át lehetett volna hozni DS-re. Próbálunk meg túllépni a nosztalgián, és bátran adjunk +1 pontot Csipi Csodálány értékeléséhez. (En már alaptól odtam +1-et, mert = 5 beborít azért ez jó helyezésnek érzem. Ez van, átköszönöm!)

MARIO & LUIGI 2

PARTNERS IN TIME



Hozzávaló nélkül elérni még mindig nincs elegendő számú szereplőjükkől álló a Gameboy piac: így ugyan, hogy a szerializált Golden Sun két epizóda, valamint a Square-től folytatásos áramló Final Fantasy adaptációk nem éppen könnyű, egyedi alkotások, de a „nagytestvérhez” viszonyítva még így is igencsak széles paletta. Nem meglepő – főleg, hogy a komoly odagyűjtési és témák szabadidőit megkövetelő alkotások, melyek túl hosszúak ahhoz, hogy egy-egy rövidebb út alatt komolyabb eredményt érjen el az ember. A megoldás a szimplifikáción rejlik, a stílus magától történettel körülfutó víz elemének módszeres szétszedése és a struktúrát egyben tartó alkotásnak megteremtése által létrehozható egy olyan kaver, mely az arany középutat megtalálja szórakoztatás, kihívást nyújtó és mégis egyszerű produkciót próbálva eladni magát. A Nintendo a 2003-as esztendőben már kísérletezett a dologgal – sikerrel. A Mario III Luigi: Superior Saga gondos odafigyeléssel és realitásképzésekről árulkodott, magában foglalja a platformerek és a RPG-k klasszikus adalékait, mindezt egy megkapó – még szép kiadó borítással csomagolva. Kíváncsi lehettünk a folytatás, immáron az új platformon, újul érvelő és korábban annyi újdonsággal, mint az egy másodék epizódok elvételére az ember.

A történet gyökerei Mario első kalandjához nyúlnak vissza: Peach hercegnő és királygőz születe is komoly slamasztikába kerül, ám a gőbiát ezúttal Bowser, hanem az új legméggyőrebb álkuirány idegen faj, a Shroob okkaza. A repülő császárral érkező lények hihetetlen gyorsasággal lögözzek le a Gomba Királyság vidékeit, a kastélyt elfoglalva pedig megkezdik az egész bolygót

átjárás invázióját. A helyzetet bonyolítja, hogy időközben a birodalom egy tudós kifejlesztett egy időgépet, mely már a testátlam által meghibásodott, felhasznált így a tér-idő kontinuum puha borsanyiszavát, hatalmas látogatók lakatát hagyva maga után, melybe egy véletlen baleset folytán Luigi is bekerül, bolygó pedig gondolkodás nélkül utána veti magát, hogy vele együtt megmenekül a planétáról. Bantól? Minden bizonnyal. Szórakoztató? Ez nem vitás! Az első epizód érdemei közé tartozott a remek történetvezetés, mely jelen esetben is a mérleg pozitív elemét tartalmazza: serpenyőjének díszes tőborát erőből, habár korábban ritkelt megkorábban annyi potenciált és meglepetést, mint az előző az ember, hasonlóan a játéklelem vadonatúj részleteinek számához, mely pontas értéke valamelyé a téka legelő értéke feltételezve. A Partners in Time inkább a hibák kijavítása és a rendszer finomítása helye az a hangulattal. Két képmű, két főhős, világos irányítási módszer: Mario és Luigi közös erővel veszi az akadályokat, az időzónák szorító agyazásnak haza most már a bébi énjüket is a hőkukon cipelve. A csemekék a szűk és magasabb helyekre is beférkészik, a járatokat látomak fel, a harcban pedig pontosan így viselkednek, ahogy nagy főről. Kenyérben. A csúszkák maradtak a régebbi az alapmódszer mellett speciális Super Bro kiegészítők nyithatók ki: hatóság segítség, melyre nagy szükség is lesz, lévén témák elöl kőli pánci-adorát karát majd sor az igencsak hosszú újjáépítési játékdíj fejlesztése során, a küzdelem pedig nem ritkán idegölő, nem is a kulcs és a nehézségi szint, mint inkább a kontrollálás miatt. Sajnos a folytatás bukottak pont a négy szereplőben rejlik, borzalmasan nehéz és néha kinkszerű egy időben, a megfelelő helyzetben kért – vagy négy gombot lenyomni, s az főleg akkor út vissza, mikor vagy egy tövénből akadályozó ellenfél lecaparoghat velük be a Mario Kartól ismerős figyvenet, vagy mikor platformon ugrik egy próbálást aléni a megvárakoztatást vagy egyéb megvárakoztat. Szereplőkre egyenlően nem nérik ki a lehetőségek széles körhöz, az RPG vonatkozó erőltetett a tapasztaltak pontok nem intenzíve a fejlesztés végző Alphadream is megcaparog, a bezzelbeli XP a statisztikai pumpálására használható, az idősebb páros pedig a mellett még mozgásteremtőjeit is bővítheti a csapomunkatárs roppant hasznosnak bizonyuló rúgás és bukás elemével.

A végülét mindenképp pozitív, ám még az előző újjáépítésével és remek szórakoztatással a magas értékek, a folytatás eredményes mellőző világra súlyos értéket van le a darab értékek. A dőlő kőhöz hasonlóan kimerül a csúszkák és játéklelem minőségével, az értékek egyenlően és a mikor pedig egyáltalán nem kerül a képhez. A remek játékdíj és a környezeti változatosság, valamint a finomított rendszer úgy-ahogy egyensúlyozott a nehézségi irányítási problémák, a Mario & Luigi: Partners in Time így mindenképp kiemelkedő ajánlót a DS-t birtokló gamernek számára.

(A tesztlapjányért köszönet Neovous-nak!)

MARIO & LUIGI 2: PARTNERS IN TIME

NINTENDO / ALPHADREAM

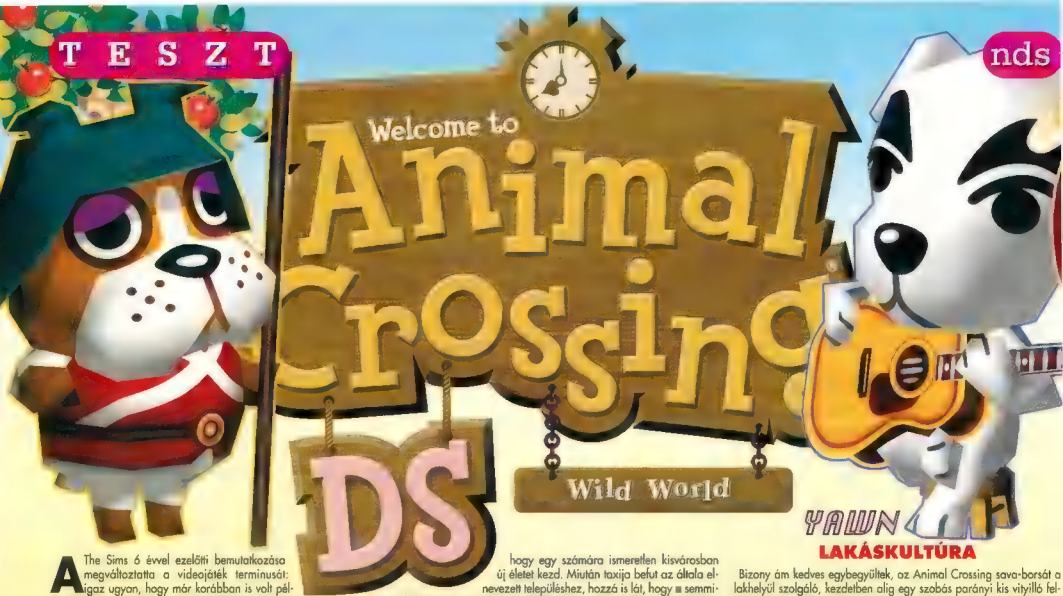
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|-------------|---------|
| játékosok | 2 |
| játékosok | 2 |
| szereplők | 4 |
| zene / hang | közepes |
| nyelv | angol |

8.5 pont

ez kizárólag light-rpg
számítógépes játék

8.5 pont



YAWN
LAKÁSKULTÚRA

A The Sims 3 ével ezeltől bemutatkozása megváltoztatta a videojáték terminusát: ugyan, hogy már korábban is volt például digitális támogatás, ám egyik sem volt olyan komplex, szórakoztató és realitá, mint a Max és azo kultuszú vill szorozat. A mindennapok szivárgást szimuláló babához nem mutatott fel effektívebben iszó vizuálisokat, a véráramba adrenalin pumáló jeleneteket, a publikum érdeklődését felkeltő explicit szexualitást vagy hasznokat megmozgató pórnépreteget: egyszerűen csak azt szolgáltatta, amit maga az élet képes, ha az ember felülről, modor-közlőből szemlél. Mindezek ellenére bődületesen szórakoztató, korszakalkotó alkotás, melyet eddig kevesen próbáltak másolni, mégis egyetlen kihívása tudta megzavargathatni sem.

Az **Animal Crossing** hasonló gyökeréből táplálkozik, annak ellenére, hogy megjelenése korába datálható, mint nyugati kánkán – az **Animal Forest** (Doubutu no Mori) már Nintendo 64-en is hódított, ám a Gamecube inkarnáció európai debütje bátránosan elhúzódt: az önálló memóriakártyát is tartalmazó PAL kiadás 3 évvel az japán verziót követően foglalta el a helyét a masina kínálatában. A DS változék érkezése több aspektusból is figyelemre méltó volt – egyrészt a portolás minősége és kidolgozása kapcsán, másrészt az ugyanerre az időpontra belőlt globális Nintendo WiFi hálózati beállítások körülményei miatt, hiszen az online palota évenként a Mario Kart mellett a színtér saját fejlesztésű AC erősitő – a végeredmény pedig rapport impozáns.

Az **Animal Crossing** játékszere, annak alapjai és az égbé nyúló tornyai könnyen letehetőek és körülírhatóak. Adott egy fiatal, átlagos ifjanc – azaz te –, aki valamilyen okból kifolyólag úgy dönt,

hogy egy számára ismeretlen kisvárosban új életet kezd. Miután taxijó befut az általa elnevezett településhez, hozzá is lát, hogy a semmi-ből felépítse a saját kis háza ráját: már csak ró kell pinnie, hogy mi-ből teremni elő az áhítas mészé pénzmozgót. A kerítésrét, az egésznek kontextus adó háttérinformációk ennyiben ki is merülnek – az AC nem értő szál. Dacára annak, hogy mit is várunk el egy jó-tól, az AC mer és tud újat mutatni – puritán egyszerűséget. A japán örület mögött tényleg a semmi, csak a mesékbe illő mindennapi élet „volásgató” élre kelése. Az ötszöröse duzzasztott bejárható terület kezdetben nem túl népes, ám a idő előrehaladta-va egyre több és több telepednek le, barátokhoz szövének és kidolgoz egy elválaszthatatlan közösség, közeli ismerősökkel és idegen-ist alakokkal egyaránt. A szavanyós lakóépületek hasonló a létfenntartási létesítmények állék köröt, a jól ismert múzeum, a városkaszóval egybeépített postahivatal és a cseveles nagymester, Tom Noak bolja, ahol gyakorlatilag minden tárgy eladható, ami csak mozdítható. Kereskedni pedig muszáj lesz, hiszen a kölcsönből birtokba vett legkisebb súlyos összeget kell napról napra letenni. Tom pedig nem szereti, ha a kedves vevő ingyen szeretné leemelni a polc-ról a neki tetsző parókát. Pénzt – „harangokat” – a legegyszerűbb módon másodlagosból inkasszációk hásták, ám ez csak ideiglenes, rövidtávú gyorsaság. A súlyosabb ésszegek beakasztása csak a ki-zórólag a bezebeli, titlái és ajándékok kapott tárgyak és objektu-mok értékesítésével érhető el. A definícióba építve belelatározunk az alapvető kommunikációs eszközként használt levelezőpapírok, mint a fáról levett gyümölcsök, a folyóba kihálasztott halak, a földből ki-szított fosztlék és a lakberendezési tárgyak.

Bizony ám kedves egybegyűlék, az **Animal Crossing** sava-borsát a lakhelyű szolgált, kezdetben alig egy szabad porányi kis viyilű fel-cimondozása adja és jelenti. A Tom által adományozott kalyiba az alapvető berendezési tárgyakat lassan lassan egy időben duzzadó bank-számla lehetőséggel adt, hogy egy kis életet leheztünk ebbe a kies környezetbe. Számomra az elsőlégi szempont mindról a megfelelő tapító és sznyégy kiválasztása volt: az előre letárolt elemek száma bődületesen nagy, minden izlés és korasztyíl meglatolja a számára megfelelő, az igényesebbek és finnyásabbak válogathatják a nehe-zebb utat – kreatívnak saját miniat. A szerkesztőfelület intuitív és ír-ló kezében hasznos kis applikáció, az elkészült művek pedig instán fel is lehatározták a falról vagy a padlóról. Az igaz lárványosság a börtör népes laborárium átvizsgálása és a dekorációhoz passzoló ele-mek kiválasztása. Örök, falek, ágyak, asztalok, képek és szobrok, növények és szezonális ajándékok, speciális ünnepi kollekciók – min-den, mi szem-színak igénye. Amennyiben izlésesen, sőt, a feng-shu-inak megfelelően rendezük be a színteket, komoly bonuszpontokra tehatunk szert az ezel felügyelő és díjazó értékelő-bizottságtól: bonu-szok tönklege nyílik meg így. A kuszomizáció egészen a főszerep-lő küllemig terjed, az alondó öltözköztetés nem csak jó szórakozás, de kellemes időtöltés is – a szabó szolgálatát az alkalommal is jel-tynek, de a legkülönlegesebb darabokat egyrészt az áfító vendégek, másrészt a jó barátok adják.

Ez pedig már önmagában is mindig újabb és újabb látogatásra késztet az **Animal Crossing** világában és pont ez a játék esszenciája – mindig képes valamit felmutatni, ami miatt érdemes és élvezetes





nápról napra bekopcsolni a gépet. Mivel a napszakok és az események is világ örökösét függnek, gyakorlatilag bármelyik percben találhat magának valami kapcsolódást az ember. Ha úgy tartja úri kedve horgászhat ragad és nem csinál más, csak megröbölje kifogni a vidék legnagyobb halát, ha egy kis pénzre van szüksége, ásványi kezeben kutat az értékes és immáron a múzeumban közelítőn beazonosítható leletek után, ha szocializálni akar, felkeresi barátait és apró-ceprő szivességekért cserébe – melyek többsége kimerül egy-egy tárgy visszaszerzésében vagy valamilyen küldemény célba juttatásában – ha valamilyen speciális ünnep vagy esemény van kiemeltetve, akkor a játékban is megkapjuk a megfelelő díjakat. A játékban mindenki a saját szabályait követi, és megkapja a szükséges tárgyakat, ha csak a játékban van jelen. A játékban mindenki a saját szabályait követi, és megkapja a szükséges tárgyakat, ha csak a játékban van jelen.

szupón egy látogatás erejéig szemrevételezheti egy közeli ismerős letelepét, bármit megtehet, amire egyedül is letelepülne, hiszen Tom roktárkészlete minden esetben egyedi, így ha valami nem lelhető el a saját városában, talán a barátai sikerül lecsapni rá – diskurzusba eleget vehet vagy csak szemrevételezheti a látót. A dolgok kisbontásával, hogy a rendszerbe kerültek zörlő aggodatok, így kerülve el a kellenetlenségeket, am az azt jelenti, hogy csak a kizárólag a Friend Code ismeretében nyílnak meg az új ajtók – pedig egy interkontinentális cseregő-szoba vagy egy világítékép igencsak nagyot dobott volna az online élményben.

Valószínűleg az online-közösségűségi ráhatás felismerésére a Nintendo DS információjának legnagyobb hibájaként: handheld platform révén elsősorban a mobilitás és egyénre fókuszáló szingli módokat köteleltetése, am tény ami tény, az AC már Gamecube-on sem volt az élmények netovábbja hosszútávon, ilyen formában, ilyen áron pedig pláne nem az. Sajnos a netkapcsolattal nem rendelkező gamereken csak az ingyenes hálókábel segítségével, am a hazai állapotaik láva az csak szerencsés esetben nyílnak meg. A Wild World a „kiváltságosok” számára egy maradvány és hosszú távra élmény, értékelé dobozban lévő száma úgyhogy nyugodtan dobjanak rá legalább fél pontot – a többiek döntések belátásuk szerint.

MÁBRIEN BEFEZÉS!

Korábban, már a Half-Life online módozának frenetikus sikere után sejtelt lehetett az, ami monopszág, a World of Warcraft minden elvárását és előrejelzését messze-messze feljúlul elterjedése közepette nyilvánvalóvá vált: az emberek a játékokban is a „való világ”, azaz egymást, a többi embert, a többiek társaságát keresik. Mindegy, hogy különböző körökben horgászok fragekért, Tourenee vagy Grórnok küzdenek sárkányokkal, esetleg nagyfajta figyelmük gyümölcsöket cserélgetnek. Lényeg az ember. Szeretnek ezt a játékok. Nagyon!

ilyen szízlát alapokhoz megfelelő borítás dukál, és mivel a produktum gyökerei az N64-es időkig nyúlnak vissza, a hasonló paraméterekkel bíró DS különösebb probléma nélkül képes kipumpálni magából azt a teljesen a három dimenziós térbe ágyazott látványvilágot, mely oly jellemző az immáron sorozatból bővült alkotásra. Az Animal Crossing virtuális világa mindig az évszakoknak megfelelő kintősből áll, a látható és a láthatatlan hál, koraszól virágzóknak indulnak a növények, ősszel pedig lenyúlhat hullajkák. Az egyszerű, alig pár elemből összerakott környezet megismerteti és monoton, a vízben úszkáló halak és tengerpartot mosó hullámok kellemes színtelítai az ösziárpék, melyet az ez benépesítő karakterek lesznek élettel teli és megkapóan széppé. A szereplők szándékosan elnyújtottak, az apró test helyett a központi szerepet a méretes fejsejkekreztetek kapják, melyek kiválóan tolmácsolják a beszélgetőpartner érzéseit. Természetesen a legnagyobb odafigyelést a beépített urolo tárgyak kapják, melyeket éles és változatos textúrák varázsolnak megkapóvá. A nap-szálváltóközösök hálókészlete sárkányok, mint ahogy a GC verzióval ellentét nem sárk, hanem a realitás jegyében gámba ugató gyömbös perspektíva is. Kisebbség framerole probléma megfigyelhető – valószínűleg a részletesség és a sok kezeltető adat a ludas –, de mivel lassú, nyugodt és reflexivek egyáltalán nem hagyatkozik a játékmotor, az em okoz különösebb problémát az észleltető csorbat lezámítva. A zenei alaphatás szintén ugyanígy ismeretvekké bír, kisb belátás, kisb idegsejtő, eléggé vidám melódik: pontosan olyannak, mint amit már megismertünk és elvárunk.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| Platform | Értékelés |
|--------------------------|-----------|
| Game Boy Advance | Jó |
| Game Boy Advance SP | Jó |
| Game Boy Advance (Wi-Fi) | Jó |
| Game Boy Advance (Wi-Fi) | Jó |

1-4 Játékos, wi-fi támogatás, online

✓ Kiváló közösségi élet
× hosszútávon csak online módban élvezetes

8.5 pont

„A szilveszteri buli mindig sz*rul sikerül. A sok hülye túlpá-
rázza a dolgot, erőszakosan bulizni akar, mert ilyenkor
muszáj, mert ilyenkor kötelező, aztán úgysem jön össze.
Engem például nem is izgat a Szilveszter.”

Úristen! Annyiszor hallottam már ezt a dumát, hogy ha annyi húszezresem lenne, 2008-ig nem kéne Konzol (fő)szekerstenem, Hawaii-on felreghetnék a főhéhő homokban, és minden este Evian forrásvízben moshatnék haját, miközben banánnal és norvég füstölt lazaccal dobálnám a hétszillagos pálmakunyhó terasza alatt nekem szótartató delfineket.

Persze, aki ezt hangzatos, de nevetségesen demagógia-
harosja, az is elkápi a gépsíj minden egyes 31-án, má-
rúgy este 7 körül, és vagy előlejtett felretek erőszakos bu-
szárvázába, vagy ki keresésbe kezd – az összes haver ve-
gigyháza: *tudsz valamit?* –, esetleg megmakacsolja magát,
otthon marad, aztán másnap veri a fejt a falba, hogy csak
el kellett volna menni valohova, ha mást nem ki az utcára,
pezszegetészeket rabbanlajnió petárdákkal, vagy szerelmé-
vonalai az első szembe jőő magányos járőrkőnek...

En igazgatóm nem túlkomplikáltan a buli kérdést. Itén [ami tavaly ugye már...] példánál úgy adódott, hogy egy kedves barátnőm magára vállalta egy szűk körű összerendelés megrendezését. Úgy tört, leszűkített-en-hatán, egy jó vacsora árnyas, bifurkációs, óvatos szeszless, TV-nézés, dumálgatás, egykor felvétel. Lesz ami szesz alapján a három alá csaptam azt az ügyet tegnap, amit egy kedves olvasó-határ. Szakla. Zoli hajlott be az irodámba meg. Karácsony előtt [isten vagy Zolika!], a zsemben töltöttem egy círtom [sőt nem vittem, bizalmam benne, hogy az szesz a barlangban], aztán fél órával a kilenc órára megbeszélés kezdés előtt beállítottam, mondván unatkozom otthon, hűzti én vagyok. Bulizzunk bazzza.

Ényves barabban azonnal felbontottam a mexikói időt, bevertünk belébe hármat a házigazdával (gyors egymástól mentek), addott a falatfalóját, azután jobban dolgoztam nemlén meg kérték, miközben a haver barátjaink jófajta aconbe gőgöngyözt a majapoklót pirgított a grillen. A leve valaméi nagy MIVY ciatúra „Top 100 dal” a ’80-as évekbeli” adósát nyomtatta, és a hál közben lement meg egy, észre sem vettem, „Like a Virgin”-et, amit haves húztaeszelé unnepeklünk meg. Peregetek a drágó jó szintipör görkészedt, beállított egy haver, aztán meg egy, pár csaj, végre megalkotuk az párok a rozkázoshz, jött két újabb tequila, megérkeztek meg kelten, egy üveg pezsgő, farsánstestvénny kezdődött, és végül ora lettem figyelmes, hogy valaki azt kiabólt: „Gyerkekeké, mindjárt éjtel!” Ekkor újabb pezsgők pukkantok, mindenki azzal nyolabolt mindenki májra, és a szalagvágás után a szallitókát a szallitókát adottak az erősnél, hogy az a hovevorn, aki 12 éve nem látottunk fánclóti, felpatant a fotelláj, és úgy megpörgették két kisasszony, hogy meg leplestől azonnal elfogottak egy

Reggel 8 felé erősen dúlögölvé, de ■ rókázást szerencsén megúsza, maximálisan bódogan, egy párját ritkítőan bíztan bulvár a tarsolyomban, 2005-ti tökéletesen lezárva ballagom hazafelé, és azon gondolkodom, megkérdésem az 576 Online látogatóit – azokat a srácokat, akik egész évben velünk, ■ konzolokkal, és a játékokkal voltak: nekik mit jelentett ■ a 2005-ös esztendő? Martin

Mentor: Köszönöm, hogy önöket választhattam. :)

GYUFe: Azt írta ■ Martin közel egy éve, hogy a 2005 jó / izgalmas (nem tudom pontosan milyen szavakkal fogalmazt) év lesz nekünk játékosoknak. Ha megjelenik 2006-ban a PS3 meg a Revo, na szerintem akkor a 2006 lesz az - meg félelmetes. :o Csak kár, hogy ■■■ lesz pénzem akkor még a PS3-ra. :S

sheSickness: Nyomatlan Resident Evil 4-es, a legész-
rebb letezőt mindig szempontból. Kicsit megkezdte,
de belekezdtem a Metal Gear Solid 3-ba, ami számomra a va-
laha létező legkegyelmesebb és legmegkapóbb játéktéríté-
s; mind kellet, mind egyaránt sokat adott. Azon őt is
Tekken 5, rengeteg bonyolult ellátott este a barátoktól.
A Halo 2-es új multipályát baromi sokat pörögtek a mosinál-
nak. A Shadow of the Colossus egy szívmemarkolóan
gyönyörű játék. A Half-Life 2 baromi hangulatos és FPS so-
ha nem látott életével. A Metroid Prime: Echoes hozta sz-
kázós minőséget, ami nagy szót a Katamari Damacy-n a na-
gyon jókét nevéttük, de persze abbahagyom nem tuduk. A
Dragon Quest VIII Toriyama „grafikájával” és humorával,
valamint csodaszép zenéjével belátta magát a szívébe.
Meg voltam a Burnout Revenge, amivel kapcsolatban
viszint csak annyit tudok megmondani, hogy a leg-
jobb. Van DS-em, baromi jó cuccokat sikerült játsz-
nom: Castlevania, Advance Wars, Another Code, Mario
64, Lost in Blue, WarioWare, Nintendogs, Metroid Pinball,
MarioKart. Persze biztos van, ami kimerít, de hát ez már
csak egy ilyen év lett...! :Soha rosszabbat!

Kenchi2: 2005... Nagyon jó év volt! Tulajdonosa lettem egy PSP-nek közel premierkor. Álmatlan éjszakák a PS3 beharangozása óta... (Tuti hozok egyet Japánból) Bekerültem a konzoljaid legamébélre rejtettjeibe... (Körzi Csabi) A

GameStore (Cheapboy) része lettem... (Új melóhely) Végre személyesen is találkozhattam olyan emberekkel mint Dora Ghz, Wilson, és a „legendás” Martin (viele rúadásul a saját irodájában (576), miközben éppen a WOW rejtelmeibe ástál magától), és még sorolhatnám kivel, mikor, hol találkoztam... örülök, hogy eljött ez az idő is... Ja és első sor KOrn koncerten, szüzetem... És persze a következő évfolyan is megmarad a hatalmas X utatlam :D

Köszönök minden mindenkinek, és a legtöbbet barátnőmnek, Doggy-nak köszönöm, hogy velem volt végig e sikerek elérésében. Támogatott mindenben. SZERETIEK DOGGY!

antaru: 2005. Nálam

Kitartás.

Sikerült betartanom a fogadalmamat és World of Warcraft nélkül éltem amúgy is hajszolt életemet, így legalább volt időm zuhanyozni és borotválkozni. :)

Szabadság

A Dragon Quest VIII visszaadta mindazt a szabadságot, stresszmentes szabadságérzést, ami a PS2-es Final Fantasy-k-ból kiveszett, pótolta azt a hiányt, ami az utóbbi Square játékokat középszintűre degradálta.

Szerelem.

Eva a Metal Gear 3-ban és a halott kedves a Shadow of the Colossus-ban. Ezekkel a lányokkal nősülés után sem kell szakitnom majd. :) Felejthetetlen örök emlék mindkettő.

Addikció
A Front Mission és Ace Combat sorozatok jól megszokott, magas minőségi faktorokkal elit szórakozást nyújtva, örök-re megukozó láncolat.

Csalódás

A Final Fantasy Advent Children hatalmas csatlódás volt. Olyan mint egy felturbózott szösz a péntek esti diszkóban. Egyszer meg**gja az ember, de másnap már nem akarja hallgatni az ostoba kis száját. Felejtős menet volt, Square.

Az NDS é

amit utoljára a III és IV bites korszakban éreztem: az önfeledtséget és örömet a játékból. Fel is pakoltam a laptopomra pár ugyanilyen élményt okozó régi csoda emuját: Pang, Super Bomberman és a többiek.

Barátok
Csak kiderült, hogy van még élet a fórumidiótákon kívül is, és nem én vagyok az utolsó ember ■ földön, aki kép-
regényt olvas, pankrációt néz és sci-fit, horrort fogyaszt nagy dózisokban, illetve ■ Street Fightert tartja még min-
dig a legjobb verekedős játéknak, és az Outrunt, Ridge
4-et a legjobb autósoknak.

Respect 4 the Konzolscene, the consoleTURMIX, Orson Scott Card, Ultimate X-MEN, Eddie Guerrero (R.I.P) & 576 online team!

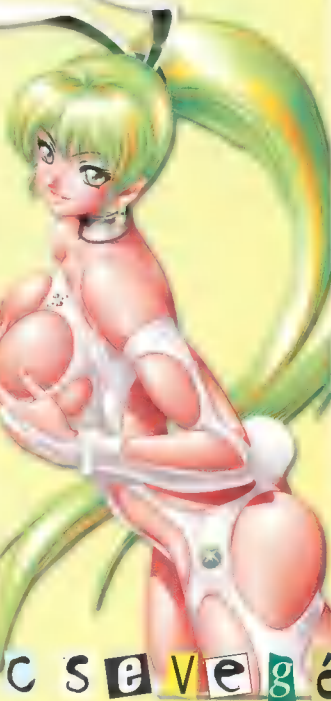
Kenny: Kérem az ez orv baromi jó RPG felhalozott kezdő! Kezdem a Star Ocean: Time of Time-mal, folytatom a nagyszerű (generáció kedvénc) Tales of Symphonia-t, és utódját, de nem utolsó sorban... [jötték-menekben új mutatót Bánkalis-szal. Márciusban aktuálisan: Resident Evil 4, Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3 (az útba írásilem, de ez idáig nem nagyon tesztelt, és nem tudom megmondani, hogy mennyire jó). Aztán jön kiültem, az egyik kedvenceimnével] Milyen szép emlékek hagytak bennem... Aztán jött az aprilis és a DS váltoása. Kezdesnk a Warrio-Mario 64+Project Rub.com. Mosoly az arcom, igen, végre sikerült valami újat, valami igazán szórakoztatót kidolgozni, és ez pont a kedvenc évek részéről. Nem gondolom volna régen, hogy valaha lesz kézi konzolom. GBA sem kellett, végleg nem bírtam vele, legutóbbi én NES-en játszottam, nekem nem sem meg. Így például pindósokból kaptam egyet, belecsereztem, és nem bánlom meg. Azólo megismertem és megszerettem, olyan nagy nevetek rá, mint a Castlevania Down of Sorrow (alyaristén), Mario Kart DS, Nintendogs (nekem annyira nem jött be), és a mostani kedvencem, az Animal Crossing: Wild World. Ezzen kívül, hola Norby-nak, az Advance Wars, Dual Strike-ek is játszótam egy keveset múltiban, annak ellenére, hogy porig alázott minket, Dragon Ball Z-t játszótam még, de azt már nem szerettem, emlekezem vissza rá. Aztán jöttünk, kellemes az a játék, ahol nagyszerű emberek találkoznak. Mentek a zókák, ahogy a Düzvölgy 2 Még hajnali 6 ór-kor nyomatuk a Golden Axe. David Massamne barátommal. Isteni volt, köszönök a szervezőknek (Jess és Okami!) Szepember, PSP-reim, megismerkedés! és Onyák kézi konzoljával. [Két hányas van vet!] A gép überszívi, brutális lövés, nagyszerű bebecs, ami a technikai részi illeti, mesésép, mondhatni szinte irgylakdém.] Sajna a játékok ténér már nem muszázik ilyen fényesen. Egy jóték, ami igazán el tudott varázsolni, az a Ridge Racer volt, a többi csak az eredetiével gyengébb port volt. Hosszu töltési időre. Majd jövőre meglátjuk, 2 remete beigazolódik Liquid László Krisztek hála, én vége, 2 hatalmas konzoliból lett el, ahol főleg a bunyús komik voltak előlörben (SoulCalibur III, Tekken5, Dead or Alive Ultimate, Capcom vs. Uwe 2, Super Smash Bros. Brawl, Street Fighter IV).

Szuperek voltak ezek ■ találkozok is, és igazán egyszerű embereket ismertem meg, köztük pár 576-os újságíró is. Köszönjük Krisz! (A nálad megismert Outrun 2-be még mindig szerelmes vagyok.)

Év vége X366 premier, haveroknak hála, ezt is bevizsgáltam közelebbről. A gépre ugyanolyan felsőfokú jelzőket tudok aggatni, mint a PSP-re (brutál külső, nagyszerű irányító, mesészip grafika), de itt szoftverkináló még annál is botrányosabb sajna. Jó év volt, jó visszaemlékezni rá!

granturismo: Köszönöm az 576 stábiának az idei mű-

Gratifikáció: Kosztoltam az 576-szidasokat az idei munkaközi, fardázásért. Valóban sok mindenen történt ebben az évben. A sok jó jötekk, a havonta megjelenő 576 Konzol, az 576 Online mind-mind színesebbé tették a napjaimat. Ez személy szerint szinte minden reggel az 576 Online-on kezdtem a napom, s konzolhírek voltak az elsősk. Eleinte csak a munkahelyemen tudtam netezni, de később már otthon is lett ADSL és így gyakrabban tudok ide látogatni! Ami az új designjait illeti: nagyon jó lett! Mivel természetesebb, átláthatóbb, összetettebb, tartalmasabb!

[illegible]

lan éjszakai, idegbetegséget, és egy törtört kontrollert aján-
dókató már nekem. Most annak az egyik információja
problája meg ugyanezt elérni. Nem kevés sikerrel. Neve:
Ninja gaiden Blacki AZ hiszem elégedett vagyok.

DANTE: Igazán emlékeztetés és tartalmas év volt ez a
2005-ös esztendő. Tavaszszal Dante és a pakkalított har-
madosok csapatát össze, azután kényszerítették a MGCS-
ban és csodálható Kojima mesterségesen szénlételt és a
fantasztikus story-t, azután felkelték a motoros a GT4-ben (és
még ma is bögnek), és megkezdte a végeláthatatlan körök
lefutását és az autók izgalmasát. Azután Jin és a Mishima
Zabatsura rúgta be az ajtót és vágott mindenkit a falnak, a
Tekken 5 részében ami az eddigi legkézzelkesebb és leg-
vezetésebb fejezet lett a sorozatban (a 3. rész után), és
jött a hirtelen jött konkurencia is a Soul Calibur 3 felvoná-
s, a pengék ismét egymásként feszültek...
...mi volt még ideán...

...ja igen ralyizhatunk a legjobb WRC-ben, újból egy
genszterizt alakíthatunk a PSP-s GT4-SC-ben, zúzatunk a
Burnout legújabb részében (the real crasing simulator :-).
Voli Resti 4 is, bár ez nekem csodás a régebbi részek-
hez képest.

Ancient: Nekem ez az év a nagy költségek egyben lett
Az. Az elmúlt fél évben annyit kellett konzolokra és ere-
deti játékokra mint eddigi játékos pályafutásom során
összesen. [15 év] Azért ez nem semmi. De nem azért mon-
dani mintha bántam, sőt kifejezetten boldog vagyok, hogy
iggy öszejött minden ezen a téren. És januárú újra lesz
időm játszani!

Link: Emlékeztetés és volt játékszemponál 2005. A leg-
megjegyzés, hogy az év, amivel játszom, a World of War-
craft volt, azzal játszottam a legtöbbet. Korábban voltam,
hogy a PC-s játékaik igen hanyatlak, és a WoW volt az
egyetlen ok, ami miatt fejtessztem a PC-met a 2001-es
színvonalra :-). Mint sokan tudják, nem itthon csak Nin-
tendo gépeim vannak, úgyhogy bár szívesen játszottam vol-
na MGCS-ánál. Süköden 4-gyel, ezek kimaradtak. Ami
volt: Zelda, minden mennyiségben. Elhatároztam még
valamit, hogy az összes részt 100%-ra végig viszem, és
eben így kezdtem haladni, és az évben a WoW után a
kedvenc játékom a Zelda. Minsh csak volt. Na meg persze
ebben az évben jött ki a (szertelen) minden idők legjobb
handheld konzolja, a DS. Nosztalgia, új kihívás és könnyű
szórakozás a Mario Kart 64-gyel, a Wario Ware-kal, játék és
játékot kellemesen eltöltött idő a Zoro Ware-ral, rövid,
ám gyönyörű és forradalmi kalandok az Another Code-dal,
és az év végén teljes meglepetés a Mario kart eddigi leg-
jobb részével.

MRenton: Hát ez az év is eltel. 2005 legemlékeztetesebb
konzols eseménye: Hamarabb koncert után hazafelé tartunk
legjobb barátommal és miközben a szokásos gyalogtúránkat
nyomjuk az oktagon fel megkérdezté haverom:
-Szerezted te meg a volt barátánédet?
Mondom szívesen, igaz egy hete kidobott egy másik faszi
már, de nem tudom effelejteni.
-Hát jó, de nosza, eljött jobb alkalom nem találhatsz,
hogy ezt megmondj nekem?
-Áj, bazzeg, de részeg vagyok, nem akarom lejárni ma-
gom.
-Akkor menj el hozzá, addigra talán kijázanodsz
-Hajnalra egy lenne mire kiérnél? Hűlye vagy? Biztos be-
gedne...
-Hát jó, te tudod...
...előtlen elő, hívom ezen anyját... Dóri drágám, hogy baj
lesz, ha kimenek a házadhoz? Nem dehogya, gyere nyá-
dagon, tudod hogy bármikor szívesen látom! Gy, lerep bi-
zatisma, már csak az illetékes kell megkérdezni... Te, szí-
vem, szeretnék találkozni veled, azt hiszem beszélgetni ké-
ne, nagy gáz lenne, ha ma nálatok aludnék? Ászál, látom
felkelhetem. Ööö... grrrr... ahogy érzed.
Gy, elindultam, fél 1-re értem ki, anyja beenged, mondja
Borsos már alszik, de menjek fel nyúladon. Szóbbab be-
szólok hozzá, hogy szűk, halkra kell figyelnem, hogy szí-
keim kimenek. Feladok, csak gyilkosok és megfogott, mo-
solyog, szemem megtöröl, visszaszállok. Befekszem mellé,
átlétem, érzékiem hozzám bújik, látom, hogy meg figyel-
...gondolom most valami meghiát és megindított kéne mon-
dani... és akkor éleslétem milyen volt játszani a Sha-
dow of the Colossus-szal.

Ryo: Vége a 2005-ös évnék... Most is azon gondolkod-
lak, hogy mi mennyit történt az évem során egy alatt. Egy-
részt talán mondani, hogy a 2005-ös év volt számomra a
legmozgalmasabb... Kitűnő lett volna a pokol kapuja, de
szerezéseim nem léptem be rajta, végigjártam a Metal
Gear Solid 3-t, ami a mai napig nagy hatással van rám, és
segített másfél felfogni az életem. Tudom ez csak egy játék,
de valamiért mégsem az, mert szerintem ebbe egy ember
lelke van benne, aki több évig foglalkozik egy játékkal és
nem azt az üzletiállapotit folytatja, mint az EA. Nyár volt
számomra a legzseb és legnagyobb csalódásom évszaka,
amikor elvesztettem minden hitemet a női nemben, és még

a mai napig kétségbeesés gyötörök... Öthagytam mindent, és
felfókiztam Pestre, ahol nagyon sok emberrel találkoztam,
és több barátommal is kötetlen... Az év zárása talán a leg-
rosszabbal sikerült mind közül, de hát a 2005-ös évről be-
szélünk Igye elébe, ami talán a legrosszabb év volt. Nem
biztos igazom van, de ez az esztendő volt a legutolsó-
ságot kézi...
Egy nap mi megállították az életemet nem más. mint de
31, ami számomra a pokol napja nevet kapta...

Lehet túrogozom a saját fájdalomomat, de ez kellett ahhoz,
hogy egy valami eszembe jusson: AZ 576KONZOL MIN-
DIG VELEM VOLTAM! Ha boldog voltam, ha fájdalomim...
Közösöm FIUK. :)

Disz: Az év eleje: izgalommal vártam a GT4-ér, MGCS-at.
Tavasz: Az E3 után szinte minden nap a hirtelen, les-
tem egy újságban, vagy az interneten. [Persze már csak a
nedvigen terén.]

Nyár: még mindig GT4 és MGCS.
Ősz: folyamatos csúszás, TGS, majdnem ugyanaz, mint az
E3 [semmi sem biztos]. RE4 jöttékmént [bár tudam már
régén, de mégis].

Tél: regisztráltak az 576 honlapján, PS2-höz megrende-
lem az NA-t.

Tavasz: Az év elején megjelent két játékkal [számom-
ra] lezárult a PS2 időszak. Az online lehetőségek új barát-
ok, és „elleneségek” szerelem. [Most ez talpál a játé-
kos fantatizmusomnál.] Felküzültem a nextgen eljövetelére
[leginkább úgyis foglalkozni kellett!]

A konzol? Szeretlem, szeretem, szereti fogom.

DarkVenom: Ha a konzolozás és az én viszonyom egy
párkocsifutás lenne, akkor a 2005-ös év lenne az amolyan
„hullámvölgy”.
Mint minden év elején, most is eltaláztam az összes kon-
zolt, a hírekből szívesen kiigylőttem, idén valószínűleg me-
nyik játékok fogtak érdekelni, melyekkel fogok játszani. Tü-
kön ülvé vártam a MGCS-át, amit amikor megjelent, egyből
meg is vettem magamnak aprílisban. Ekkor jött az első
nagy csodás: nekem nem azt nyújtotta a játék, amit szí-
retem voltam... lehet, hogy hűlyeség, de szerintem itt fordult
át feljegyzem a MGCS játékos filmbe, mely mint utolsó na-
gyon megcsel, előlmelek azonban a „miért csak szusz” -
koránnyom anyira, mint az előzményei. Ezt most nem is to-
gatom, nem az a lényeg. :-)

Szóval game-élés. Nem értettem: velem van a baj, hogy a
mindenkori számára Mississis program számomra nem tud
elvezetni nyújtani? Kiegtém? Seba, ezt még megemlést-
célus volt. Letűnt a Gamebit Monday... ami szintén csoda-
s volt. Levetült nallhangnagyi akcióprogram, az első
MGCS-aktívum, mely nem lehet feltétlenül akkor kellett be-
nemem az „hogy lehet, már nem kéne gondolni.”

Hosszú (2-3 hónap) után jött egyszerre a Splinter Cell:
Chaos Theory és a Devil May Cry 3. A CT az első SC, ami
csak egyszer tudtam végigjátsszani. Előtt a kihívás, a szá-
balyoknál való megfelelés, ami eddig a sorozat lényege volt,
ami adta a lényegi kihívást. Rossz történet, bár az egész
nem, nem kell. Nem. Elővettem a DMCS-át: végre váls-
mi pozitív csodás! Remek játékleírás, végre KIRÁVS,
ami eddig voltam nem lehet elégedett lenni legyűrtim. Az
DMC-szűt valóban mondjuk, lehet, emiatt az év játéka
nőlem az az epizód.

És ekkor elkezdtem... körülnéztem a páción, és NEM ha-
talltam egy olyan játékot sem, ami érdekelne. Életemben elő-
ször volt olyan, hogy ha bementem egy játéktáblára, nem
tudtam egy olyan protit se találni, ami érdekelne. Inkább
elővettem a FV-1, és az tollam végig, míg mindenkori a GT4-
re meg mit tudom én még mire verte magát a földhöz. É

Ősz: végignézegete a Konzolokat, mindenhol csillí-
játékok szalagok, „2005 a PS2 év” feliratok. Már meg-
bocsásdátok, de én azt mondtam: a lőf-zet. Lélekletem volt
nem az egész, nem tudtam rájogni. RE4? Gyorsan vé-
gigjátsszátok akcióelővé, megajúsírujtok grafika! Neem,
nem kell. The Suffering 2-t, amit refittentem vártam?
Ugyanaz, mint az első. Mellesleg: miért úgy írtam egy játé-
k szavatságos? Nos, hisz csak a 20. végigjátsszátok
kapu megemlést Van 10 néhezégit fők, 78 befizetés?
Miért nem lehet EGY NAGY MONUMENTÁLIS, HOSSZU
game-t megalkotni?

...és ekkor jött a szívetek: pár haverral amolyan „kanbu-
li” egy lakásban. Titulus, etűnk, megvultunk, amikor az
egyik szobából a pár srác ordítózásra, „pöfléslesek” let-
tem figyelem. Odamentem, és mit lálok? Egy Xboxot. É-
ppen a Def Jam-fellett! Meggyeltem ott, hogy ók még
nem tudták a tudást! Ekkor, ekkor, ekkor, ekkor a pöyl
nekem és az egyik haveromnak. Beröktük a DOA: Ultimate-
t. És én, aki világlelemben PlayStation-párti voltam, aki
fújálta a Microsoftot, istenien szórakoztam! Először a bujda-
só gámr, játszott, ültél, belelétem magát a kocká, full jó
vált! 10 koraker volt összesen? Ki nem sz-rja le! Hogy az
Xbox nem konzol? Hát hogy a francha ne lenne az, amikor
nagyobb játékleírásnyit nyújtott, mint a Sony gége 2005-
ben? Azonok, akik szerint az Xbox nem IGAZI KONZOL,
csak annyit íznek: Hűlyék vagytok. Egy élmény! Feszíté-
sok meg magokatok. Igen, Ván létfontosságú. Nem a

márkáját, meg a hardware összetevőit kell nézni, hanem a
JÁTEKELMÉNYT, amit nyújt. NO CONSOLE WARI Béké
minden cégnek.

Domebaci2.0: 2005-ös év röviden: (Ehhh)
Hát (hát) is így kezdtem a mondatot), nekem '98-ban,
amikor szentelődtem hisz 12 éves parasztyarek voltak az
MGSI volt az életem (se barátok, se semmi nam: iskolában)
- először vége, PS2-t, már 2001-ben egy volt, hogy ve-
rezek az MGCS2 miatt, de Martin testvérét elavostam, és rájöt-
tem hogy nem a képteltem amit igazán vártam, így a PS láz
elévült, nem érkeket többel... Egészen azért a pontig ami-
gy kedves haverom Lengyelországból nyír elején ha-
zott egy PS2-t, mondanom sem kell MGCS3-ál, Martin test-
jén felbuzdultam rögtön amint hazakeresztet valóságos ál-
el-eljonditottam a gépét 8. játékaig, hogy teljes ázárakra.
Asszem 0 órákor kezdtem neki a játéknak, az ázárakot
leplem-nyomban követtem Sovaeg remek írása szerint, hogy
igazán képbé legyek a szívtől illetlen körülbelül reggel 10-
kor befizeltem a játékat, és meg csak meredten bevezért
szemekkel bámultam a befizetés képsorozatát, ahol néhány
könycsenp (!) is eleredt. Nos ez az éjszaka hozta meg az
a változást, hogy azt mondtam „nekem újra kell EZ”. Mon-
dani sem kell, hogy amilyen gyorsan csak lehet kikerül-
tettem a leveit, illetve egy PS2-t kaptam, azaz már
8x-ra tolong végre a játékok melléklesen megjegyzem. Persze
sorban jöttek a sikercímek is God of War - ami szintén bá-
nyor mániát okozott nekem, Devil May Cry 3 - it-
merem meg először Dante iszonyat jól személyesíté, Tek-
len 5 - valóságos csoda volt a Tekken 3 után ilyen grafika-
ban pompázni kedves veredekéj játékom, Resident Evil 4
- új idők, új Redi szerintem nagyon baba lett, simán év já-
téka esélyes cím (inkább játéka), Burnout Revenge - amiben
megfigyeltem a száguldos IGAZI íest, és még sorolhatnám
ezeket a címeket.
Téhat mit jelentett nekem ez a 2005-ös évtől? Egy remény!
Égy remény arra, hogy újra behódoljak kedvenc konzolom-
nak, és téli (nyári est) napjaimat a TV észlevezte töltsem.
Mellesleg szerintem eddig 2005-ben jöttek ki a valaha ki-
jött leggyengésebb, legkráklivább játékok túlszá nélkül, elég
ha megemlítsem az itthon még sajnós nem kapható Shadow
of the Colossus-t is. 2005 egy remek év volt.

Masa: 2005 Masa szemszögéből. Szívszelter éjszaka,
drága „anyósomom”, akin szívesen bemutatnék egy Ani-
malit-át amolyan ilyen helyre hozhat meg csak úgy! ID Hyper
sznobok mindentel... it meg a 100%-os rejtettség se segit
eljutni... nam bőbáram a „lakozástj”, amiben kedve-
semmel csak úgy éltek túl ezt a „MGS: dobjuk be anyut a
lőfőnköba Enter”, hogy Def Jam Vendettázunk meg, és
MGCS2-zitunk meg, hogy a „MGS2: dobjuk be a játékat”,
ahol O már nem is tudom hányszor levettem tart.

A Szívszelteri Lédérnyomás után jött a jól nevezett pokol
a sok programozótól zombáival... It már csak az MGCS3 ne-
vezetű csoda segített túlélni... az MGCS 3 jött, látott, győ-
zött... Ezt is barátnőmmel „nyomtam” végig - D A végén
szegény meghalottát Boss halálán én pedig gyorsan „meg-
vigasztaltam”. I zgotatottam vártuk az Advent Children-
am nagy szívgűnyűk Jesse-vel, mert nekünk az FV1 a fávort...
persze a 2005-ös év végén a „MGS2: dobjuk be a játékat”,
ahol O már nem is tudom hányszor levettem tart.

A Szívszelteri Lédérnyomás után jött a jól nevezett pokol
a sok programozótól zombáival... It már csak az MGCS3 ne-
vezetű csoda segített túlélni... az MGCS 3 jött, látott, győ-
zött... Ezt is barátnőmmel „nyomtam” végig - D A végén
szegény meghalottát Boss halálán én pedig gyorsan „meg-
vigasztaltam”. I zgotatottam vártuk az Advent Children-
am nagy szívgűnyűk Jesse-vel, mert nekünk az FV1 a fávort...
persze a 2005-ös év végén a „MGS2: dobjuk be a játékat”,
ahol O már nem is tudom hányszor levettem tart.

Emléstés méltó dolog meg a találkozásom azzal az em-
berrel, akinek hatalmas respect munkájáról és azért, hogy
még mindig velem van. Nagy álomm teljesült azzal, hogy
végre láthattam, megérthettem D és beszélhettem vele...
több mint 10 éve rogtam a láptér... és mindig is kíváncsi
voltam arra az emberre, aki mögötte állt Ja és karácsonyi
ajándékait olyan dalként dobott meg, hogy majdnem
sírnom D Készönöm Martin.

FILM / DVD

Elveszett jelentés / Lost In Translation

Műfaj: kortárs romkom(édia)
 Rendező: Sofia Coppola
 Szereplők: Bill Murray, Scarlett Johansson, Giovanni Ribisi, Anna Farris
 DVD: 5.1-es magyar, angol hang
 Extrák: werk, kincsarod jelenetek, interjúk, előzetesek



Murray mozudatából sugárzik a farsádsággal vegyes önötlet, a forgatás és a debütálás után minden megálázó perce ott van egyetlen szemféltetésében. Azán Scarlett Johansson. Ez a csi olyan elképesztő módon fotogén, hogy legkorábban a történet szempontjából teljesítéssel lényegesen mozulatlan is különös jelentőségű bírák. Amikor pedig az Air zenéje szét a partokon, az maga a nagybetűs FILMAGÉNA. Az ilyen és ehhez hasonló jelenetek igazán nagyra, igazán emberévi az Elveszett jelentést és ha egyszer sikerül ráhangolódni a film által diktilt középössz tempóra könnyedén el is lehet vezetni benne... örök.

Angyalok háborúja / The Prophecy

Műfaj: horror
 Rendező: Gregory Widon
 Szereplők: Elias Koteas, Virginia Madsen, Christopher Walken, Viggo Mortensen
 DVD: magyar 2.0, angol 5.1
 Extrák: életrajzok, előzetes, audiokommentár



Bár a keresztény hitvilág mumusaival rögözt hová igazán népszerű téma, megpölcén kevés igazán jó próbálkozás született a filmirodalom legemlékeztetőbb hűvösait törtélműzei Klasszikus, Övézőzőző kivil. Szörök tucatjai bukát már el a vátónal vihar között (Keanu Reeves többször is), ezért is meglepő, hogy pont egy húszévesek és százmilis kérésűdeteg egyaránt nélkülözés kérésű tudott értékelhető eredményt felmutatni. A más film elemelői ugyanis összehámozgatják sztori szerint angyalok nem csak hogy léteznek, de úres örökösök bírdules helyett a mi nyukz" "os életünk felett háborúznak. Ez eddig tökéletes, mert nagyjából ki vannak egyenlve az erőviszonyok, de jöjj, egyszer csak ki tudja honnan (magam részéről a forgatókönyvre tippelnék) előbukkan egy szuper-gonosz lélek, ami rossz kezébe kerülve egy csopász véget vehet jó felépített forgatású társadalomunknál, meg úgy általában az egész emberiségnél is. Még szerencse, hogy itt van nekünk a hitehagyott papból rendfőre avonozó Thomas Daggett (Elias Koteas), aki előlanságokra a gonoszokat és megmegtette a napot. Akármennyire is haloványok tűnik, mozgásban mégis egész jó miközött a dolog, a láthatóan -khömm- kevésbé tehetséges szereplőgárdára mindenféle érzékel-néköző, szemtelen jótélenk (Elias Koteas személyében Steven Seagal szellemi utódját véltem felfedezni) ellenére is. Kivétel képez ez alól Christopher Walken, aki bár Gáboriékkel szembe az rossz oldalon él, durva és cinikus viselkedésével mégis lényegesen szimpatikusabb, mint a hivatalos főszereplő. Tetszett továbbá, hogy a bűmüslé ára alatt egyszer sem kellett beszembőltem feleslegesen tállangosságokért érkezői kánulángó. Biblia idézettel vagy könyvező Mária-szörök garmadgyóval, pedig az efféle alkotások előszerttel élnék illyestele eszakkókkal. A sztori egyébként a képzeltetűl függően legfőképpen még korántsem ér véget, a '95-ös eredeti 3, illetve 5 évvel később is követte egy folytatás, melyek a hasonló filmek átlagoteműzetével szemben, szintén egész írtérítőre sikerültek, így csak reménykedni tudok, hogy valahol, valakimor nálunk is felbukkanon DVD-n.

ZENE

Madita - Madita (Couch Records / CLS)

"Ki a franc az a Madita?" - tettem fel magamnak nemrég levestés szüneteltetése közben a kérdést, amikor minap az egyik blogon összefutottam a lemez kritikájával. Mint később kiderült, a hályg korábban dZihan & Kamien kellessem bebarorús felvételeihez adta a hangját. Minden bizonyon gárdüleenem mehetett a közös munka, hiszen dZihan a társírástól való közreműködés mellett, ráadásánál a szóbarozs teljes produceret botádját is magára vállalta. Ez rendszeren meg látszik a végeredményen, itt is van downtime, jazz meg finom breakbeat, csak éppen a páros munkánál némileg könnyebben beegadott formában. Mind az olyan tempós vagy egy csúnyabb kifejezésnél élve grívusabb dolgoknál van igazán elemelő, mint a bárkiből spontán bugimozdulatok garmadáját előcsalogató Monotony, vagy a Spica lányok legnagyobb slágert, szerencsére csak címében megidéző Wannabe. Egyébként a Lambes, Saint Etienne-es hangzás dominál a korongon (a nyitó Caylan mondjuk akkora Tálapomuscus náluk, mint egy ház), a vége felé elúsztatva némi poszt Soda-s irányba. Látszik, hogy fiatal énekesnők még nem döntötte el pontosan, hogy diva, avagy inkább posztzár szeretne lenni, mi azonban így is elégedetten dőlhetünk hátra a fotelen, hiszen ismét egy szép remények feljogostó bemutatkozást hallhattunk.

Bloc Party - Silent Alarm (Wichita / CLS)

Axel F ritmusdara breakegő béka (Crazy Frog) a pépgépyvert bugy) nedvesítő poszázokra cserélő ex-kétfennartató (James Blunt): az év leghangosabb sikerrel elkénylővel produkció. 2005 igazi szenzációját azonban mégis négy, a mindenkori indie-szaványának megfelelő, átlagosnál is átlagosabb srác állította össze. Debutáló lemezük már a februári megjelenés előtt a leghéveses legnagyobb hisztivel volt körítve, mint később kiderült korántsem alaptalanul. A Silent Alarm egyszerre idézi meg az angol popzene elműlthűz évének legjobb pillanatait és indul el egy teljesen új irányba. Ehhez mérten a zene kicsit new wave, kicsit punk, kicsit hip-hop, viszont nagyon divatos és megfogható. Debutáló lemezhez képest minden brutálisul jól szól (akármikor először nyomtatom végig füllel a Banquetet, majdnem összer"stom magam), ami nem is csoda, hiszen a Rakes, illetve Maximo Park korongoknál is felelős alterpop producer Paul Epworth csavartó tökéletesre a hangzást. A dalpár egész egyszerűen hibátlan, a utógatosít a süvölőssé négy egy számban belüli eljuto Kéle Okereke pedig a legeredetibb frontember, akit az utóbbi pár évben hallottam. Ha valakinek eddig még nem jött volna le tők egyértelműen: **ez az év lemeze**. Kötelező, azaz inkább KÖTELEZŐ vétel. És ez még csak a csendes riadó volt...

Nirvana - MTV Unplugged In New York (Geffen)

A Nirvana azon bandák közé tartozik, akik mindig aktuálisak, nem csak a nagyobb ünnepek környékén kitárazatos módon előbukkanó kiadottan felvételek miatt, de mert a Nevermind (az első igazi nagy-kisad) korong) még érezhető, radikális változásokhoz hozott a kilencvenes évek 2 Unlimited féle "zenekaroknál" sülyösített környezeti életbe. A lemezből több mint 6 millió példány fogy, a Smells Like Teen Spirit rövid után nemzedéki himnusz vált ki, aztán drogproblémák, elvonók és botrányok kárforgása, a kevéssé átlagorientált In Utero megjelenésével mezzakorra egészen Kurt Cobain '94 tavaszán bekövetkezett tragikus haláláig. A Geffen gyászon kapcsolt és a közepes sírkor lezajlott MTV-s akusztikus koncert anyagán az előzetes tervekkel ellentétben CD-n is kiadja. Dől a lé. Fanyalgás azonban semmi ok, hiszen az Unplugged egyedül a remekbezárt Man Who Sold The World című David Bowie felhozásai miatt is bőven megérdi az árat. Úgy meg pláne, ha (mintես naponta) 13 olyan minimum is szeretiél felvételét lezajrasztasz, hogy a New York, az az All Apologies. A Nirvana sugzestvű erejét bizonyítja, hogy a védjegyszerű reszáló gitárok és a mindent vívó klipszöregnek nélkül is képesek voltak összecsúgni egy nagyon baba szettel, főként a két nagylemez kevésbé ismert dalaira alapozva, ráadásánál megjeltele az erősen ki dolgozatlan Bleach-ről rehabilitált About A Girl. Kúrtnek kifejezetten jól tetsz a lecupaszított zenei környezet, hangja ha lehet még az elődökénél is fejlődalmasabb, szívbemkarkolóbban szól. Az MTVUN akár egy új csopászorint is jelenthetett volna a banda történelmében, mint tudjuk, ez már sajnos nem következhetett be. Bár érjük be ennyivel és a resztigylőimiek megválaszra helyett, inkább hallgassuk újra kétszázadosz a Pennyroyal Tea-t.

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Tel.: 06-70-365-0385

| | | |
|---------------------------------|-------------|----------|
| PS2 | | |
| Black | | |
| Battlefield Modern Combat | 14990 | február |
| Devil Kings | | kapható! |
| EyetoY 3 / Kamera | 11990/15990 | február |
| EyetoY Kinetic / Kamera | 10990/15990 | kapható! |
| Fifa 06 | 14990 | kapható! |
| Fifa Street 2 | | február |
| Fight Night Round 3 | | február |
| Genji | 13990 | kapható! |
| Harry Potter and Goblet of Fire | 14990 | kapható! |
| Jak X | 13990 | kapható! |
| Mortal Kombat : Shaolin Monks | 14990 | kapható! |
| Need For Speed Most Wanted | 14990 | kapható! |
| Prince of Persia Two Thrones | 14990 | kapható! |
| Pro Evolution Soccer 5 | 15990 | kapható! |
| Ratchet Gladiator | 13990 | kapható! |
| Resident Evil 4 | 14990 | kapható! |
| Shadow of the Colossus | | február |
| Soul Calibur III | 15990 | kapható! |
| Tekken 5 | 15990 | kapható! |
| The Sims 2 | 14990 | kapható! |
| Urban Reign | | február |
| WRC Rally Evolved | 13990 | kapható! |

| | | |
|----------------------------------|--------|----------|
| Gamecube | | |
| Fifa 06 | 14990 | kapható! |
| Fifa 2005 Players Choice | akció! | február |
| Fifa Street 2 | | február |
| Fire Emblem | 15990 | kapható! |
| From Russia With Love (James B.) | 14990 | kapható! |
| Geist | 15990 | kapható! |
| Harry Potter and Goblet of Fire | 14990 | kapható! |
| Marvel Nemesis | 14990 | kapható! |
| Need For Speed Most Wanted | 14990 | kapható! |
| NFS:Underground 2 Players C. | akció! | február |
| Pokémon XD | 15990 | kapható! |
| SSX on Tour | 14990 | kapható! |

| | | |
|-------------------------------------|-------|----------|
| PSP | | |
| Ape Academy | | |
| Burnout Legends | 11990 | kapható! |
| Coded Arms | 13990 | kapható! |
| Crash Tag Team Racing | | február |
| Dead to Rights: Reckoning | | február |
| F1 Grand Prix | | február |
| Fifa 06 | 11990 | kapható! |
| Fifa Street 2 | | február |
| Fight Night | | február |
| Fired Up | | február |
| GTA Liberty City Stories | 15990 | kapható! |
| Harry Potter and the Goblet of Fire | 11990 | kapható! |
| King Kong | 13990 | január |
| Lord of the Ring: Tactics | 11990 | kapható! |
| Marvel Nemesis: Rise of the... | 11990 | kapható! |
| MediEvil | | február |
| Need For Speed Most Wanted | 11990 | kapható! |
| Prince of Persia Two Thrones | 13990 | kapható! |
| Pro Evolution Soccer 5 | 13990 | kapható! |
| Pursuit Force | 13990 | kapható! |
| Ridge Racer | 13390 | kapható! |
| SSX on Tour | 11990 | kapható! |
| The Sims | 11990 | január |
| Virtua Tennis | 13990 | kapható! |

| | | |
|------------------------------------------|--------|----------|
| PS2 Platinum és akció! | | |
| Fifa 2005 Platinum | akció! | február |
| Age of Empires II | 6490 | kapható! |
| Bond 007 : Everything or Nothing | 7490 | kapható! |
| Burnout 3 Platinum | akció! | február |
| Call of Duty | 8990 | kapható! |
| Fifa Street Platinum | akció! | február |
| Gran Turismo 3 | 5990 | kapható! |
| Gran Turismo 4 | 11990 | kapható! |
| Harry Potter and the Philosopher's Stone | 7490 | kapható! |
| Jak 3 | 5990 | kapható! |
| Killzone | 5990 | kapható! |
| Lord of the Ring Return of the King | 7490 | kapható! |
| Lord of the Ring The Third Age | 6490 | kapható! |
| Medal of Honor Rising Sun | 7490 | kapható! |
| Need for Speed Underground | 7490 | kapható! |
| Need for Speed Underground 2 Platinum | akció! | március |
| Ratchet & Clank 3 | 5990 | kapható! |
| Resident Evil Outbreak | 6490 | kapható! |
| Silent Hill 3 | 5990 | kapható! |
| Soul Calibur II + Final Fantasy X-2 | 7490 | kapható! |
| Tekken 4 | 5990 | kapható! |
| The Getaway Black Monday | 5990 | kapható! |
| Timesplitters Future Perfect Platinum | akció! | február |

| | | |
|--------------------------------------|--------|----------|
| XBOX | | |
| Burnout 3 Classic | akció! | február |
| Fifa 06 | 14990 | kapható! |
| Fifa 2005 Classic | akció! | február |
| Fight Night Round 3 | hiyi! | február |
| Forza Motor Sport | 16990 | kapható! |
| From Russia With Love (James B.) | 14990 | kapható! |
| Half Life 2 | 12990 | kapható! |
| Need For Speed Most Wanted | 14990 | kapható! |
| Need For Speed Underground 2 Classic | akció! | február |
| Oddworld Stranger's Wrath Classic | akció! | február |
| SSX on Tour | 14990 | kapható! |
| Timesplitters Future Perfect Classic | akció! | február |

| | | |
|-----------------------------|-------|----------|
| XBOX 360 | | |
| Fifa 06 | 16990 | kapható! |
| Battlefield 2 Modern Combat | hiyi! | március |
| Burnout Revenge | hiyi! | március |
| Fight Night Round 3 | hiyi! | február |
| Need For Speed Most Wanted | 16990 | kapható! |
| Ridge Racer 6 | hiyi! | január |

| | | |
|-----------------------------------------|-------|----------|
| Double Screen és Gameboy Advance | | |
| The Sims 2 | 11990 | kapható! |
| Advance Wars Dual Strike | 11990 | kapható! |
| Donkey kong 3/GBA | 12990 | kapható! |
| Fifa 06 | 11990 | kapható! |
| Fifa Street 2 | hiyi! | február |
| Harry Potter and Goblet of Fire | 11990 | kapható! |
| Harry Potter and Goblet of Fire/GBA | 11990 | kapható! |
| Mario Kart DS | 11990 | kapható! |
| Marvel Nemesis: Rise of the... | 11990 | kapható! |
| Need For Speed: Most W. /GBA is! | 11990 | kapható! |
| Nintendogs! 3 különböző játék! | 11990 | kapható! |
| Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA | 13990 | kapható! |
| Ridge Racer | 10990 | kapható! |
| Samurai Jack /GBA | 9990 | kapható! |

576

KByte

Fenti termékeink árából
-5% ÁFA kedvezményt adunk!

**TELJES VÁLASZTÉKUNKAT
ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD
WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON**



0 77147 62800 0



CODED ARMS™